Warhammer

Le Jeu de Rôle

L'Empire en Guerre

Une nouvelle conclusion pour la Campagne de l'Ennemi Intérieur



Alfred Nuñez Jr, Paul Adler, Timothy Eccles, et John Foody

La Gazette de Nuln



L'Empire en Guerre

Une Nouvelle Conclusion pour la Campagne de l'Ennemi Intérieur

Par

Alfred Nuñez Jr., Paul Adler,
Timothy Eccles, et John Foody

Background additionel par :

Joe Coltman, Roderic d'Arcon, Simon Dennett, Clive Oldfield, Anthony Ragan et Luke Twigger

Mise en forme originale : Paul Adler et Annette Avila Nuñez

Cartes originales : Alfred Nuñez Jr. et Ryan Wileman

Carte d'Altdorf de la version originale :

Sous copyright de Games Workshop (utilisée sans permission)

Modifiée par Alfred Nuñez Jr., Arne Dam, et Roderic d'Arcon

Artistes de la version originale : Christian Holm, Jesper Laursen

Testeurs :

Finlande : Kai Harinen (MJ), Markus Kortelainen, Esa Launis, Vesa Ojalehto, Sami Peltonen, et Timo Tarvainen

Etats-Unis : Erik A. Walraven (MJ), Gerald Malloy, Amber Walraven, et Cheryl Walraven

Mise en page originale : Annette Avila Nuñez

Traduction française par l'équipe de la Gazette de Nuln

Coordinateur de projet : Tony 'Nym' Robillard

Gestion du forum de traduction : Aethril, Nym

Gestion des termes et des règles typographiques : Valmyr

Traduction (par ordre alphabétique des pseudos) : Horus, Lunarwolf, Mattt, Moreau-thomas, Nym, Odyss, Presidio40, Tolkienniste33

Illustration de couverture : Gunthar

Illustrations intérieures : Gunthar, Chimaera, Captain Frakas, Nym

Révision de traduction (par ordre alphabétique des pseudos) : Aethril, Arkha, Horus, Iodrigar, Koek, Lunar-wolf, Marchiavel, Mattt, Nym, Thaindor, Valmyr

Relectures finales et réécriture : Nym, Valmyr

Mise en page : Nym

Mise à jour pour la seconde édition d'après Michael Congreve, traduite par Ungody et Horus, adaptée par Nym.

Table des matières

Introduction

Le début de la fin

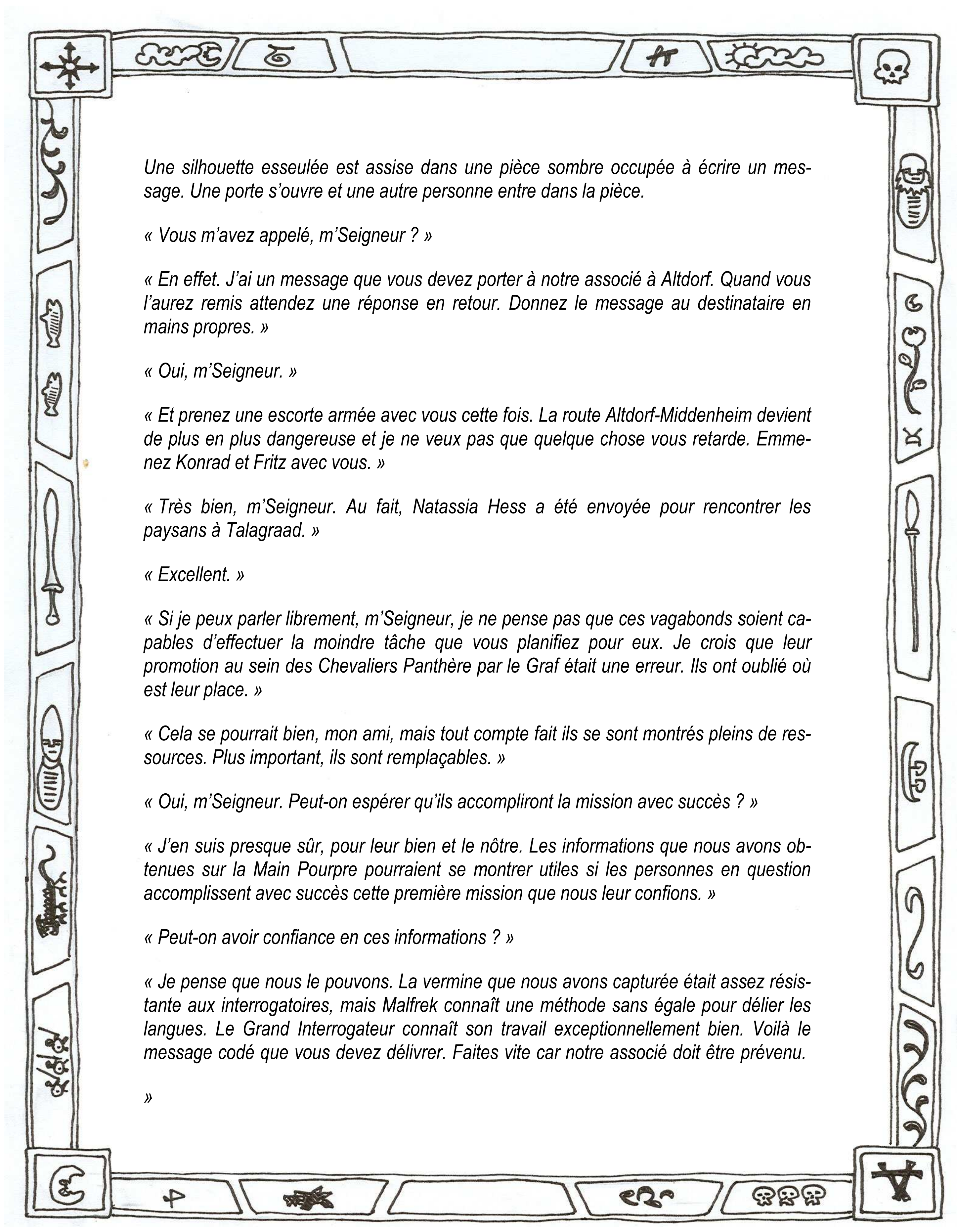
L'Empire en guerre (EeG) a été conçu pour remplacer l'ancienne édition de GW ***L'Empire en flammes*** (EeF) en tant que dernière partie de la campagne de l'Ennemi Intérieur. Pourquoi prendre la peine de réécrire cette fin alors que la seconde édition de Warhammer se placera presque dix ans après la plupart des événements de la campagne originale ? La réponse est double. En premier lieu, une part importante du background de Warhammer a changé depuis le début des années 1990, époque à laquelle EeF a été publié, rendant la plupart des événements de cette édition caducs. En second lieu, il y a la nécessité pour nous les anciens joueurs d'avoir une transition plus plausible entre « l'ancien » et le « nouveau ».

Certains se demanderont peut être pourquoi nous n'avons pas simplement repris la trame de ***Empire in Chaos***, manuscrit que James Wallis a si gracieusement mis à disposition de nombreux fans, et pourquoi nous ne l'avons pas utilisée pour construire une aventure plus aboutie. Considérez simplement que cette trame appartient à Herr Wallis et qu'il ne nous appartient pas d'en faire ce que l'on veut. Par ailleurs, il y a certains aspects de cette œuvre que nous ne trouvons pas en accord avec ce qui s'est produit auparavant. Cela dit, nous avons l'intention d'utiliser certaines des sous intrigues qu'il a ajoutées dans le supplément ***Le Pouvoir derrière le trône*** (PDT).

L'aventure ***L'Empire en Guerre*** considère que les PJ ont passé la majeure partie de l'année (2513 C.I.) à compléter l'aventure ***Il y a quelque chose de pourri à Kislev*** (QCPK). Nous savons que certains (y compris quelques-uns des auteurs de ce projet) ne sont pas particulièrement emballés par la forme actuelle de cette suite de scénarios ; on peut donc voir comme une agréable surprise le fait que Simon Dennett travaille sur un article pour Warpstone qui fournira quelques modifications à ce supplément. De plus, certains pourraient vouloir adapter ***A Pass Too Far*** de Tim Eccles pour l'utiliser à la place de QCPK. Dans tous les cas, les PJ auront besoin d'être éloignés de l'Empire entre PDT et EeG.

Quelle que soit l'aventure utilisée, il faut garder à l'esprit qu'elle n'a nul besoin d'être liée à la campagne de l'Ennemi Intérieur. Il existe une approche selon laquelle le motif principal de QCPK était que les autorités de Middenheim cherchaient un lieu où envoyer les PJ pour être débarrassées d'eux. Elles fondaient l'espoir que les PJ seraient incapables de survivre aux rigueurs de Kislev et que, par leur mort, les secrets révélés dans PDT disparaîtraient avec les Chevaliers Panthère nouvellement adoubés (accessoirement, chaque PJ devrait porter un médaillon qui l'identifie comme un membre des Chevaliers Panthère). Que les PJ (pour la plupart) aient survécu impressionnera certains des plus influents et plus puissants personnages de Middenheim. Peut-être les PJ pourraient-ils servir d'autres intérêts de Middenheim, si ce n'est de l'Empire ?





Une silhouette esseulée est assise dans une pièce sombre occupée à écrire un message. Une porte s'ouvre et une autre personne entre dans la pièce.

« Vous m'avez appelé, m'Seigneur ? »

« En effet. J'ai un message que vous devez porter à notre associé à Altdorf. Quand vous l'aurez remis attendez une réponse en retour. Donnez le message au destinataire en mains propres. »

« Oui, m'Seigneur. »

« Et prenez une escorte armée avec vous cette fois. La route Altdorf-Middenheim devient de plus en plus dangereuse et je ne veux pas que quelque chose vous retarde. Emmenez Konrad et Fritz avec vous. »

« Très bien, m'Seigneur. Au fait, Natassia Hess a été envoyée pour rencontrer les paysans à Talagraad. »

« Excellent. »

« Si je peux parler librement, m'Seigneur, je ne pense pas que ces vagabonds soient capables d'effectuer la moindre tâche que vous planifiez pour eux. Je crois que leur promotion au sein des Chevaliers Panthère par le Graf était une erreur. Ils ont oublié où est leur place. »

« Cela se pourrait bien, mon ami, mais tout compte fait ils se sont montrés pleins de ressources. Plus important, ils sont remplaçables. »

« Oui, m'Seigneur. Peut-on espérer qu'ils accompliront la mission avec succès ? »

« J'en suis presque sûr, pour leur bien et le nôtre. Les informations que nous avons obtenues sur la Main Pourpre pourraient se montrer utiles si les personnes en question accomplissent avec succès cette première mission que nous leur confions. »

« Peut-on avoir confiance en ces informations ? »

« Je pense que nous le pouvons. La vermine que nous avons capturée était assez résistante aux interrogatoires, mais Malfrek connaît une méthode sans égale pour délier les langues. Le Grand Interrogateur connaît son travail exceptionnellement bien. Voilà le message codé que vous devez délivrer. Faites vite car notre associé doit être prévenu.

»

Notes au MJ

EeG est conçu pour être la dernière partie de la campagne de l'Ennemi Intérieur et l'on considère que la plupart de ceux qui joueront ce scénario ont joué les volumes précédents dans l'ordre.

Avec quelques ajustements mineurs, EeG peut être utilisé pour des joueurs qui ont commencé par PDT ou ont vu leurs personnages des éditions précédentes remplacés durant leur séjour à Middenheim. Dans ce cas, le MJ pourrait supposer que des informations sur les PJ ont atteint la Main Pourpre à Altdorf par l'entremise d'un certain nombre de membres de haut rang qui ont été forcés de fuir Middenheim au lendemain de l'affaire Wasmeier.

EeG est prévu pour couvrir différents types de situations, allant de l'intrigue en milieu urbain à la traque d'ennemis de l'Empire dans la campagne, et tout ce qui peut venir entre les deux. Les joueurs seront amenés à développer les capacités de leurs personnages pour affronter un large éventail de situations et d'événements s'ils veulent mener à bien les différentes missions qui leur seront présentées.

Aperçu du scénario

Le dernier acte de la campagne de l'Ennemi Intérieur est divisé en plusieurs parties :

Le retour des Chevaliers Panthère

Les PJ sont rappelés chez eux. Diverses rencontres sur la route entre Kislev et le Middenland leur donneront un aperçu de l'état de l'Empire après leur année d'absence. Ils réaliseront aussi que la renommée ne leur a pas encore été accordée. Néanmoins, les PJ devront être convenablement préparés aux tâches qui les attendent.

Entrer dans la tanière du loup

Les PJ voient leur charge de Chevaliers Panthère modifiée afin de réaliser une tâche dangereuse : éliminer la menace posée par les fanatiques et mortels Fils d'Ulric. Cette mission est aussi prévue pour fournir un test supplémentaire aux capacités d'intégration des PJ, en particulier car ils doivent trouver une manière originale de découvrir et déjouer les funestes plans des Fils d'Ulric.

Dans le maelström

Les PJ vont (officieusement) entrer au service du Baron Heinrich Todbringer avant d'être dépêchés pour réaliser une tâche délicate : découvrir et contrecarrer les machinations de la Main Pourpre dans le cœur de l'Empire. Cette mission amènera les PJ à Altdorf. Là ils devront évoluer dans la situation complexe de la capitale impériale pour ruiner les plans de la Main Pourpre. Le moindre faux-pas pourrait compromettre leurs employeurs et provoquer l'arrestation et l'exécution des PJ.

Guerre !

Alors qu'ils rassemblent des pistes à Altdorf, les PJ sont rappelés pour réunifier les partis opposés avant que l'Empire ne soit divisé au-delà de tout espoir. Les PJ seront opposés aussi bien aux survivants de la Main Pourpre qu'aux factions extrêmes du culte d'Ulric. De plus, les PJ ont leurs propres ennemis avec lesquels il leur faudra compter. Finalement, un dernier ennemi, inattendu, devra être défait avant que la paix ne puisse revenir dans l'Empire.

Chronologie de l'Ennemi Intérieur

La chronologie qui suit apporte des informations importantes pour comprendre les événements qui se sont produits dans l'Empire avant que les PJ ne reviennent de Kislev. Certaines peuvent être connues des PJ depuis les premiers moments de la campagne. D'autres peuvent leur venir par le biais de rumeurs. Si elles sont utilisées en tant que rumeurs, les MJ sont libres d'exagérer ou d'omettre certaines parties des informations selon leur convenance.

CHRONOLOGIE DE L'ENNEMI INTÉRIEUR

ANNÉE	SAISON	Événements
2512	PRINTEMPS	• Le Prince Héritier Hergard von Tasseninck d'Ostland part pour Altdorf. • Le Prince Héritier Hergard von Tasseninck voyage dans les Montagnes Grises. • L'Empereur Karl-Franz publie « l'édit contre le massacre des mutants ». • Le Prince Héritier Hergard von Tasseninck est présumé avoir été tué dans les Montagnes Grises. • Le Grand Prince Hals von Tasseninck rend le Grand Duc du Talabecland responsable de la mort de son fils. • Une troupe de cavalerie du Talabecland est prise en embuscade à la frontière de l'Ostland. • Azhag mène une puissante horde d'orques et de gobelins des montagnes vers l'Ostermark, rasant la ville de Kohlizt. • Les villes du Middenland subissent des émeutes lorsque les Sigmarites se rebellent contre les persécutions des templiers d'Ulric. • Le Prince Héritier Holswig-Abenauer – héritier présomptif du trône impérial – vit maintenant virtuellement isolé au Château Reiksgard ; le fait que cet isolement soit ou non volontaire reste inconnu et très débattu.
	ÉTÉ	• Des bandes de peaux-vertes continuent à piller l'est de Bechafen. • Effondrement mystérieux du Château Wittgenstein.
	AUTOMNE	• Le Grand Théogone Yorri XV se rend à Middenheim et est attaqué par les Fils d'Ulric sur le chemin du retour. • Le culte sigmarite tient un concile à Altdorf pour débattre de la discorde croissante avec les Ulricains. La conférence aboutit au Projet d'Entente d'Eimar, qui doit être envoyée à Ar-Ulric à Middenheim. • Pendant ce temps, le carnaval de Middenheim est troublé par un conflit et des rumeurs de manœuvres retorses à la cour. Dans les semaines qui suivent, pourtant, le Graf Boris semble resserrer sa mainmise sur la cité. • Les chefs et les érudits ulricains se rassemblent dans le temple de Middenheim pour débattre du Projet d'Entente d'Eimar. La conférence traîne en longueur, les délégués ne parvenant pas à s'accorder sur de menus détails théologiques. • Le sud du Middenland est harcelé par des bandes de mutants en maraude arborant des bannières frappées d'une couronne rouge.
2513	PRINTEMPS	• Dans le village de Bösel (Middenland), les mutants, villageois et soldats impériaux s'entretuent à tour de rôle. L'histoire du massacre de Bösel se répand dans l'Empire. • La conférence ulricaine ne parvient plus à se réunir, les délégués refusant de venir à cause du « massacre des Ulricains de Bösel par les Sigmarites ». • Des bandes de peaux-vertes quittent l'Ostermark pour l'est de l'Ostland, pillant les campagnes. • Un détachement d'Ostland est pris en embuscade et décimé près de la frontière du Talabecland. Le Grand Prince d'Ostland rend le Talabecland responsable de cette agression et mobilise trois compagnies le long de la frontière. • Le Grand Prince d'Ostland envoie des émissaires à Altdorf, Nuln et au Stirland pour demander leur aide contre l'agression du Talabecland. Le Baron Stefan Todbringer, héritier de Middenheim, meurt dans son sommeil après une longue maladie.
	ÉTÉ	• Le Graf Boris refuse de réécrire l'Édit de Succession, laissant ainsi le flou le plus total au sujet de son héritier. • Les bandes de peaux-vertes se rassemblent dans l'est de l'Ostland sous la conduite d'Azhag et sont mises en déroute par deux compagnies d'Ostland commandées par le Comte von Raukov. • Le Graf Haupt-Anderssen du Stirland accepte une alliance avec l'Ostland en cas d'invasion de la part du Talabecland. Altdorf et Nuln ignorent toutes deux la demande d'assistance de l'Ostland. • Suite à des dissidences dans la hiérarchie sigmarite après le massacre de Bösel, le Grand Théogone Yorri XV appelle à un nouveau rassemblement du clergé sigmarite à Altdorf pour relancer l'Entente d'Eimar. Après une série de mystérieuses incompréhensions, la réunion est reportée au printemps. • Le village de Rönndorf (Talabecland) est pillé par des Ostlanders. Le Grand Duc Gustav en rend le Grand Prince d'Ostland responsable, celui-ci clamant en retour qu'il s'agit de l'œuvre de bandits ulricains. Le Grand Duc du Talabecland mobilise davantage de troupes le long de la frontière et envoie des messagers à Talabheim, en Hochland, et en Ostermark pour demander de l'aide. • La Baronne Tussen-Hochen du Hochland fait une tentative de médiation dans le conflit entre provinces, mais est discréditée par son propre vassal, le Comte Ludenhof, qui répond à la « requête » du Grand Duc von Krieglitz en s'engageant à supporter le Talabecland et en mobilisant son armée près de Hergig.
	AUTOMNE	• À Middenheim, le Graf Boris dit aux diplomates d'Ostland et du Talabecland présents à sa cour que le temps n'est pas aux querelles internes alors qu'un plus grand danger s'annonce. Son jeune parent, Helmut Todbringer, qui prétend être l'héritier légitime du trône de Boris, se déclare publiquement en faveur des frères ulricains du Talabecland. • Après une poignée d'incidents mineurs le long de la frontière, les compagnies d'Ostland et du Talabecland sont dispersées pour l'hiver. • Le Baron Nikse du Nordland annonce publiquement une alliance avec le Talabecland, s'engageant à apporter son aide en cas d'agression de la part de l'Ostland. Son seigneur-lige le Graf Boris est furieux et exige la présence du Baron à Middenheim. Le Baron Nikse demeure dans la capitale du Nordland, prétextant que voyager avant le printemps serait dangereux. • Le Comte Pfreifraucher du Wissenland s'engage à aider l'Ostland malgré la neutralité de sa suzeraine, la Comtesse de Nuln.

Les machinations de la Main Pourpre

Le complot sournois du culte de la Main Pourpre, appelé Opération Zèle, arrive à sa conclusion. Comme nous l'avons appris dans les aventures « Erreur sur la personne » (figurant dans *La Campagne impériale*) et *Mort sur le Reik*, le culte a passé des années à infiltrer les plus hauts échelons des cultes de Sigmar et d'Ulric ainsi que d'autres cercles de pouvoir. La Main Pourpre utilise ses agents pour raviver la vieille rivalité entre les deux cultes en attirant de nouveau l'attention sur l'Hérésie Sigmarite (*La Campagne impériale*, p. 22), espérant une guerre civile brutale qui mettrait l'ancien empire de Sigmar à genoux. Ces conflits et leurs ravages sont le but ultime du maître des sectateurs, Tzeentch, Seigneur du Chaos et Architecte du Changement. Les adeptes de la Main Pourpre sont confiants dans le fait qu'il les choisira comme dirigeants une fois que le nouvel ordre du Changement et du Chaos sera advenu. Et en effet, comme cela sera bientôt révélé, la guerre civile est désormais un danger avéré et imminent pour l'Empire.

S'approcher si près de ce but ultime, pourtant, a été extrêmement difficile pour la Main Pourpre, puisqu'elle a fait face non seulement aux espions et aux agents des classes régnantes, mais aussi à quelques défis sérieux de son propre fait. Entre autres, l'obsession du secret et de l'anonymat implique que les communications entre les cellules dispersées au sein de l'Empire et au-delà sont rares et parfois terriblement manquantes. De plus, de nombreux chefs locaux ont poursuivi leurs propres calendriers et ambitions aussi bien que les objectifs planifiés par les dirigeants à Nuln. De ce fait, les différentes cellules opèrent plutôt indépendamment les unes des autres, et ont – à plusieurs occasions – fini par se gêner mutuellement.

Ainsi, l'Opération Zèle a été sérieusement compromise il y a deux ans quand le dirigeant du culte à Middenheim, le Seigneur des Lois Karl-Heinz Wasmeier, a mis en pratique son propre plan infâme ; une tentative visant à remplacer le Graf de Middenheim par un doppelganger sous le contrôle de Wasmeier (comme décrit dans *Le Pouvoir derrière le trône*). Grâce à l'intervention de nos inventifs PJ le plan de Wasmeier a échoué. De nombreux adeptes de la Main Pourpre ont été démasqués lorsque les agents du Schwartzmantel ont ratissé les débris laissés par la bataille entre les PJ et Wasmeier. Ces sectateurs ont été emmenés loin dans les profondeurs du Fauschlag pour interrogatoire ; et on n'a plus jamais entendu parler de nombre d'entre eux.

En dépit de revers comme celui-ci, une poignée de cellules clés a travaillé avec succès sur l'Opération Zèle. Les membres de la Main Pourpre ont infiltré le clergé ulricain de Carroburg et de Talabheim aussi bien que la cour du Talabecland. Ils ont utilisé toutes les opportunités pour répandre l'idée de l'Hérésie Sigmarite et la moindre petite chose qui pouvait attiser la haine des Ulricains envers les Sigmarites. Un membre de haut rang du culte, le Baron von Kutenholz, est parvenu à infiltrer les Fils d'Ulric – une confrérie secrète d'extrémistes ulricains dont la haine pour les Sigmarites n'a d'égal que leur appétit de pouvoir. Comme les PJ l'apprendront bientôt, les effets en sont maintenant évidents – l'ouest du Middenland souffre de nombreux incidents violents à caractère religieux, tandis que l'agitation religieuse fait dégénérer un vieux litige frontalier entre l'Ostland et le Talabecland.

Plus grave encore, cependant, la cellule d'Altdorf a été également très active au cours des dernières années. Béni par la grâce de Tzeentch, le culte a prospéré tandis que certains des plus proches conseillers et confidents de l'Empereur étaient écartés dans une série de scandales, laissant la Cour Impériale et les ministères grands ouverts pour une infiltration au plus haut niveau. Ainsi, le très influent Lecteur de la Cour et Confesseur Impérial du culte de Sigmar, Hasselstein, se retira suite à quelque scandale à la Cour, non divulgué, datant des Émeutes du Grand Brouillard de 2510. Désireux de remédier à la situation, le Grand Théogone Yorri XV promut le vénérable et intègre prêtre Lothar von Metternich pour remplacer Hasselstein. Cependant, en raison du grand âge de Lothar, le jeune et très prometteur prêtre Dieter Kucinich fut désigné pour être son principal assistant. Kucinich était en effet un théologien et un politicien de talent, mais il était aussi un membre de la Main Pourpre. Avec cette nomination, les adeptes de la Main Pourpre arrivèrent plus près de l'Empereur qu'ils ne l'avaient jamais été.

Mais ce ne fut pas la dernière des faveurs que Tzeentch accorda à la Main Pourpre. L'année dernière, le Chancelier Impérial Mornan Tybalt est tombé en disgrâce à la Cour Impériale et a été remplacé par son Premier Secrétaire, Johann Heinz Lieberung. Johann est le cousin éloigné du défunt Kastor Lieberung et affiche une forte ressemblance avec l'ancien Magister Impedimentae de la cellule de la Main Pourpre à Nuln – tout comme un certain PJ (que ce personnage soit encore vivant ou non). Déjà membre de la Main Pourpre, Johann Heinz a abandonné son ancien nom quand il est entré à l'Université d'Altdorf en 2510 où il a étudié le droit. La vivacité d'esprit et le calme de Heinz lui ont bientôt ouvert les portes de la Chancellerie Impériale. Par chance, deux des supérieurs de Heinz sont morts successivement de maux mystérieux – avec des symptômes différents dans chaque cas – permettant ainsi au jeune avoué de s'élever jusqu'au poste de Premier Secrétaire du Chancelier avant que l'ancien Chancelier ne soit lui-même évincé. Le Temps du Changement arrivera bientôt pour tous.

À l'insu des autres cellules de la Main Pourpre du Reikland, une seconde cellule plus petite est active dans la région d'Altdorf. Erwin von Mühlerberg a rejoint la Main Pourpre après que les émeutes provoquées par la taxe sur les fenê-

tres aient été violemment réprimées. On lui a ordonné de fonder sa propre cellule avec pour objectif de neutraliser le Prince Héritier Wolfgang Holswig-Abenauer. Quelques années plus tard, von Mühlerberg a été accepté dans l'unité chargée de la protection du Prince Héritier au Château Reiksgard. Les années passant, von Mühlerberg a été promu plusieurs fois jusqu'à devenir Capitaine du Château Reiksgard, juste un échelon en dessous du Commandant.

Le destin fit que von Mühlerberg a gagné certains accès au Prince Héritier lui-même. Il a saisi l'occasion de sympathiser avec l'héritier de Karl-Franz, que von Mühlerberg a trouvé de plus en plus frustré par son sort. Le Prince Héritier Holswig-Abenauer était aussi impatient qu'il était arrogant et invivable. Il était impatient d'avoir l'occasion de mettre au pas ceux qui traitaient son oncle comme si l'Empereur était moins noble qu'un Comte-électeur. Von Mühlerberg savait qu'il avait entre les mains une recrue potentielle ; cela demanderait juste un peu de temps et de précautions pour convertir le Prince Héritier à la Cause.

Chacun de ces trois agents aura un rôle à jouer lorsque la phase finale de l'Opération Zèle démarrera. À moins que les PJ ne s'arrangent pour contrecarrer leurs plans, l'Empire entrera dans une période de chaos.

Sur le chemin de la guerre

Durant l'année que les PJ ont passée à Kislev pour prouver leur valeur, la situation de l'Empire est allée de mal en pis. Des raids à travers la frontière Ostland-Talabecland se sont transformés en escarmouches et en batailles rangées occasionnelles impliquant des troupes employées par les Barons locaux. Quelques personnes ont commencé à réaliser que cette guerre de voisinage pourrait rapidement se détériorer et déstabiliser la région tout entière.

La province du Hochland a renforcé les patrouilles le long de sa frontière est pour tenter d'éviter que la rivalité Ostland-Talabecland ne déborde. Durant l'été 2513, le Comte Ludenhof s'est engagé à soutenir la cause talabec. De plus, l'ambitieux Ludenhof a imposé une pression croissante à la Baronne Tussen-Hochen afin qu'elle abdique de sa position de dirigeante du Hochland, mais aussi qu'elle lui accorde la main de sa fille. Des rumeurs abondent selon lesquelles le Grand Duc von Krieglitz serait plus que prêt à reconnaître le changement dans la structure du pouvoir du Hochland.

Le Nordland a aussi accru ses patrouilles, bien que sa frontière avec l'Ostland soit en grande partie occupée par une forêt inhabitée. Certains disent que le Baron Nikse se prépare à s'emparer des terres qui, selon lui, appartenaient historiquement au Nordland avant que l'Ostland ne l'envahisse vers la fin des Âges Sombres.

Tout en œuvrant pour prévenir la guerre, les autres provinces préparent des plans de mobilisation, y compris les régions éloignées comme le Wissenland. Des mercenaires, particulièrement ceux venus de pays étrangers, trouvent des emplois dans le nord de l'Empire. Les établissements le long des routes des provinces du Nord souffrent des dépravations et des violences pour lesquelles les mercenaires sont connus.

La lutte entre les cultes de Sigmar et d'Ulric a empoisonné les relations entre les provinces à mesure que leur confrontation se propageait jusque dans certaines parties du sud de l'Empire. S'ils sont obligés de choisir leur camp, les adorateurs de Taal, Rhya, et Manann tendent à se rapprocher des adeptes d'Ulric, alors que les cultes de Mórr, Verena et Shallya conservent leur neutralité. À l'opposé, des rumeurs disent que le culte de Myrmidia négocierait un accord avec les Sigmarites.

Tension et peur sont véritablement palpables dans la capitale impériale. De nombreux représentants des provinces font leurs bagages avant de fuir vers leur foyer alors que les espions et les racontars foisonnent. De folles rumeurs et des théories de conspiration sont en vogue et l'économie a tendance à se détériorer à mesure que nombre de familles commencent à amasser des provisions en vue des privations à venir. De plus, les fournisseurs de denrées et d'autres biens se font de plus en plus rares et de plus en plus chers (les MJ devraient doubler les prix et diminuer la disponibilité de toutes les marchandises et provisions pour refléter les conditions économiques). Même le fromage populaire Greubentreich devient difficile à trouver à Altdorf.

Si rien ne se passe rapidement, le spectre de la famine pourrait devenir réalité dans l'Empire.

Au cœur de cette incertitude croissante, la santé de l'Empereur continue à se détériorer. Un nombre croissant de nobles croit qu'il serait temps de déclarer Karl-Franz invalide et d'élire un nouvel Empereur avant que cette situation tragique ne devienne désespérée. D'autres, comme le Grand Théogone, pensent que nommer un régent serait la meilleure solution jusqu'à ce qu'un examen plus complet de l'Empereur puisse être fait.

Au milieu de toute cette confusion et de ces pressentiments, des rumeurs parlent d'audacieuses attaques de mutants et d'autres horribles créatures sorties des forêts.

Événements importants

Bien que sans lien direct avec les actions des PJ au début du scénario, les événements suivants influent sur la situation de plus en plus dangereuse de l'Empire.

L'Entente d'Eimar

Après que le Grand Théogone fut revenu de sa rencontre avec Ar-Ulric (mentionnée dans la version de Hogshead du *Pouvoir derrière le trône*, dans la section « *Carrion up the Reik* »), il présida la conférence sigmarite à Altdorf, qui aboutit à ce qu'on désigna comme le Projet d'Entente d'Eimar. Il s'agissait d'une proposition de déclaration commune ulricaine et sigmarite spécifiant leur reconnaissance mutuelle et leur statut divin. Elle fut par conséquent envoyée à Ar-Ulric pour révision, l'objectif étant que les deux parties se rencontrent à la fin du mois de Pflugzeit 2513 dans le monastère vérénéen d'Eimar près de Kutenholz pour signer la version finale de l'Entente.

Deux mois plus tard, les dirigeants et érudits ulricains se rassemblèrent dans le temple de Middenheim pour débattre du Projet d'Entente d'Eimar. Alors que l'hiver approchait, la conférence traînait en longueur et les délégués ne parvenaient pas à tomber d'accord sur de menus détails théologiques. De plus, de mauvais renseignements et la fuite régulière d'informations confidentielles empoisonnèrent l'atmosphère. Après deux semaines, les délégués en faveur de l'Entente accusèrent les autres de faire délibérément obstacle à un accord, et se virent eux-mêmes accusés de succomber à la doctrine hégémonique sigmarite. Finalement la conférence se termina sans consensus, et les délégués repartirent chez eux avant que l'hiver ne s'installe. Il fut convenu de se réunir à nouveau le premier jour de Jahrdrung.

Toutefois, à la suite du massacre de Bösel, le chef ulricain de Talabheim, Fræi-Ulric, refusa d'envoyer une délégation, et la conférence fut annulée. Les sentiments anti-sigmarites se répandirent comme une traînée de poudre à travers les régions ulricaines.

Le massacre de Bösel

Au cours de l'année 2512, des bandes de mutants en maraude portant des bannières marquées d'une couronne rouge harcelèrent le village de Bösel dans le sud du Middenland. Début 2513, sous le commandement d'un répurgateur ulricain autoproclamé, Karl Kuten, les villageois capturèrent une bande de mutants arborant ces symboles. Lors du jugement qui s'ensuivit, le haut magistrat impérial refusa d'entendre les témoignages à l'encontre des mutants. Au lieu de cela il accusa Kuten d'utilisation illégale d'armes et de violation d'un édit impérial protégeant les êtres physiquement déformés. Immédiatement, les villageois se révoltèrent. Ils tuèrent le magistrat et cinq soldats impériaux, puis brûlèrent tous les mutants, tandis que trois soldats parvenaient à s'enfuir. Dans la semaine qui suivit, Bösel fut incendiée de fond en comble par une bande de templiers sigmarites toujours non identifiés.

Le Schwarzmäntel

Le frère de l'Empereur Magnus Le Pieux, le Grand Duc Gunthar von Bildhofen du Middenland, fonda originellement le Schwarzmäntel à Middenheim en 2350 C.I. Son objectif premier était de dénicher et de se débarrasser discrètement des sectateurs et autres ennemis cachés de l'Empire. Les années passant, il devint évident que Gunthar von Bildhofen se préparait lui-même à succéder à Magnus en tant qu'Empereur. Mais Les Électeurs craignaient que le Schwarzmäntel fournisse à von Bildhofen un instrument pour les évincer s'ils venaient à s'opposer à lui. C'est pourquoi ils se réunirent et demandèrent l'implication de l'Empereur Magnus pour résoudre cette situation potentiellement explosive. Les négociations s'étirèrent sur des mois et furent parfois houleuses. L'édit impérial de Sigmarzeit 2362 C.I. finit par dissoudre le Schwarzmäntel.

En 2410 C.I., la Gravin Solveig Todbringer de Middenheim se montra de plus en plus soucieuse du fait que l'Empereur Dieter IV ne se rendait pas compte du rôle important que jouait Middenheim dans la sécurité du nord de l'Empire, les forêts environnantes fournissant des caches pour les horribles créatures qui avaient échappé à la destruction un siècle auparavant. Il y avait aussi des signes que l'activité des sectes continuait hors de portée du guet de la cité. L'attention de l'Empereur étant divisée entre sa campagne mal préparée des Principautés Frontalières et les difficultés croissantes avec Marienburg, la Gravin Solveig créa le poste de Conseiller Occulte et ressuscita secrètement l'organisation du Schwarzmäntel sous sa direction.

L'actuel Conseiller Occulte est le Baron Heinrich Todbringer, le fils illégitime du Graf Boris Todbringer de Middenheim. Le principal informateur du Baron est le Grand Interrogateur, qui est un expert de la collecte d'informations auprès des « invités » de son atelier dans les profondeurs du Fauschlag. L'atelier contient tous les outils d'interrogatoire imaginables. Les « invités » sont gardés dans l'une des trente cellules avoisinantes pour toute la durée de leur « visite ».

Comme dans toute organisation secrète, on exige de toute personne employée par le Schwarzmäntel de garder le silence sur les opérations et sur son rôle dans l'organisation. Le non-respect de cette loi du silence est considéré comme un acte de trahison pour lequel la mort est la seule punition acceptable. Les agents du Schwarzmäntel qui se compromettent peuvent compter sur leurs anciens compagnons pour les traquer comme les chiens traîtres qu'ils sont devenus.

Aventure

Démarrer l'aventure

Le point de départ

Les PJ débutent ce scénario dans l'attente du message qui les rappellera chez eux. Quelle que soit l'ampleur de la réussite ou de l'échec des PJ à Kislev, ils devraient être impatients de quitter ce pays. L'obligeance du Tsar Radii Bokha, qui a ordonné que des quartiers d'hiver soient préparés pour la délégation des Chevaliers Panthère, est contrebalancée par leurs déplorables conditions de logement. Le ravitaillement en bois de chauffe fut modeste pendant la plus grande partie de l'hiver et ce n'est qu'aujourd'hui que les PJ peuvent récupérer de la myriade de maux dont ils ont souffert durant la saison froide.

Un jour que le soleil paraît et brise le couvert persistant des nuages pour la première fois depuis des mois (le 24 Jahrdrung 2514), les PJ sont réveillés par des coups retentissants à leur porte. Un grand et austère chevalier kislévite du Loup Blanc, Alexei Starenko, se tient devant eux et leur déclare : « Votre présence est requise à la caserne de l'Ordre du Loup Blanc. Vous devez vous y rendre immédiatement avec toutes vos possessions. » Le ton du chevalier devrait clairement montrer que la requête est une pure formalité. Alexei attendra que les PJ aient rassemblé leurs affaires, mais fera part de son déplaisir s'ils donnent l'impression de ne pas se dépêcher.

Dès que les PJ sont prêts, Alexei les mène à la caserne du Loup Blanc près du temple d'Ulric. Le Kislévite salue un garde et lui dit : « Les Impériaux sont ici comme demandé. Ouvre la porte pour qu'ils entrent. » Étouffant un bâillement, le garde fait ce qu'on lui dit et invite les PJ à entrer. Une fois qu'ils sont à l'intérieur, il referme la porte derrière eux.

Comme la plupart des bâtiments kislévites, l'intérieur de la caserne est chichement éclairé et son air saturé de fumée. Il faut un moment pour que les yeux des PJ s'habituent à la soudaine obscurité.

« J'ai entendu dire que vos exploits de l'année vous ont permis d'acquérir une certaine renommée dans cette région », déclare un homme avec un accent du Talabecland. Alors que les PJ commencent à discerner l'homme solidement bâti se tenant dans le coin opposé, il continue : « J'ai pour mission de vous emmener par bateau jusqu'à Talagraad. Le voyage devrait prendre environ vingt jours avec le dégel de printemps, si Taal le veut, et j'espère que vous me parlerez de vos exploits. Laissez-moi me présenter : je me nomme Ulf Weisschlag et j'ai cette convocation pour vous. » Ulf tend ensuite une lettre scellée à l'un des PJ (de préférence une femme s'il y en a une de présente, sinon Ulf la tend à celui qui semble être le meilleur guerrier). Les PJ qui s'intéressent à ce genre de détails noteront qu'il n'y a aucun cachet sur la cire.

Des PJ suspicieux pourraient vouloir questionner Ulf pour s'assurer qu'il ne les mène pas dans un piège. Bien que s'attendant à une telle réaction, Ulf leur fournit peu de réponses car il se doit de rester discret. Le Talabeclander ne se sentira pas insulté si les PJ sont longs à lui faire confiance. En fait, Ulf les réprimandera s'ils n'essaient pas de savoir où va sa loyauté avant de lui faire davantage confiance.

Ce qu'Ulf peut dire est qu'il a été au service de Middenheim durant la décennie passée, accomplissant des tâches simples et peu risquées. Il pourra fournir comme exemple celle consistant à amener les PJ jusqu'à Talagraad. Ulf doit s'assurer que les PJ ne sont pas du genre paranoïaque, portés à tuer toute personne qui les regarderait de travers, s'il



veut remplir sa mission. Il leur fera remarquer que lui et ses fils (dont deux travaillent aussi sur le bateau) sont en infériorité numérique par rapport aux PJ, ainsi ces derniers ne courent-ils pratiquement aucun risque en les accompagnant sur son bateau.

Finalement, Ulf précisera qu'il n'est pas important que les PJ lui fassent confiance. Ils ont reçu pour ordre de l'accompagner et c'est un gaspillage de temps que d'hésiter à cause de quelque chose d'aussi futile. Si les PJ ont encore besoin de temps, Ulf les informera qu'ils n'ont qu'une heure avant qu'il redescende l'Urskoy vers la Talabec et leur pays. Il leur dit que son bateau a pour nom *le Froid de l'Hiver* et qu'il est amarré à l'extrémité est des docks.

Document 1

Chevaliers Panthère,

Des récits de vos exploits sont parvenus jusqu'à nos oreilles et nous sommes très intéressés d'entendre votre version de l'histoire.

Nous avons envoyé l'un de nos plus fidèles serviteurs, Ulf Weisschlag, pour vous amener en toute sécurité jusqu'à Talagraad par la rivière. Les routes sont devenues plus dangereuses durant votre absence et nous voulons que votre voyage jusqu'à Middenheim soit aussi sûr que possible.

Quand vous arriverez à Talagraad, vous devrez vous rendre à l'auberge du Bourreau dans le quartier sud de la ville. Nous vous y avons réservé des chambres. De plus, un autre de nos serviteurs vous rencontrera là-bas pour vous informer des récents événements. Étant donné la nature délicate des informations, notre serviteur prendra contact de la manière qui lui semblera appropriée.

Puissent Ulric et Taal vous protéger pendant votre voyage.

Sa Grâce, le Graf et Électeur de Middenheim,

Boris Todbringer

Si les PJ accompagnent Ulf, alors ils partiront immédiatement de Kislev. Les fils jumeaux d'Ulf, Oskar et Olaf, sont âgés de 17 ans et tout à fait capables d'aider leur père à manœuvrer le bateau. *Le Froid de l'Hiver* est une barge fluviale de taille moyenne et la cale est remplie de tonneaux de vodka et de ballots de fourrures destinés au commerce à Talagraad et Talabheim. Ulf gagne sa vie en transportant des marchandises le long des rivières Talabec et Urskoy.

Il y a une chambre dans la cale afin que les PJ puissent se reposer et déposer leurs affaires. Ulf ne s'attend pas à ce qu'ils l'aident à manœuvrer le bateau pour descendre la rivière, mais il acceptera toute aide spontanément proposée. Le batelier espère certainement que les PJ l'aideront à défendre le bateau contre les pirates, bandits et autres menaces. Si nécessaire, Ulf leur expliquera ces détails.

Si les PJ mettent trop de temps à accepter son offre ou décident de voyager par leurs propres moyens, Ulf appareille une fois l'heure écoulée. Les PJ sont désormais obligés de voyager par la route, ce qui sera plus long, plus lent et beaucoup plus dangereux.

Les PJ peuvent penser qu'ils iront plus vite avec leurs chevaux. Le problème est qu'ils n'en ont plus. Tandis qu'ils hivernaient à Kislev, les conseillers du Tsar ont décidé qu'il serait de l'intérêt de l'État de prendre possession des chevaux afin de compenser quelque peu les dépenses de logement des PJ. Bien entendu, il n'y avait aucune raison d'informer les PJ de ces menus détails à ce moment-là.

La route à l'ouest de Kislev démarre sur la rive nord de l'Urskoy, mais, à Opolensk, elle passe sur la rive sud où elle demeure jusqu'à Zwolen, où elle repasse sur la rive nord. De là, la route suit la rive nord de la rivière Talabec à travers les campagnes du sud de l'Ostland jusqu'à Wurzen. À l'ouest de ce point, il n'y a plus de véritable route, uniquement des sentiers d'un côté ou de l'autre de la rivière qui sont utilisés par les autochtones et les bandits pour se rendre d'un endroit à un autre. À partir de Küsel, la route du Talabecland court entre les contreforts nord de l'Œil de la Forêt et la rivière jusqu'à atteindre Talagraad. Les MJ devront modifier la section suivante car elle considère que les PJ sont suffisamment dégourdis pour accepter l'offre d'Ulf.

Les PJ voyageant avec Ulf l'interrogeront probablement au sujet de la situation dans l'Empire. La première fois qu'une telle question est posée, une expression de tristesse traverse le visage du Talabeclander. Comme il exerce son commerce entre Kislev et Vorgen, Ulf connaît ce qui suit :

- Les tensions ont augmenté dans les régions bordant la frontière entre le Talabecland et l'Ostland. Ce qui n'était auparavant que des raids de bandits à travers la frontière s'est amplifié pour inclure les hommes d'armes et la milice des Barons locaux.
- Des provocations et des accusations ont été échangées entre le Grand Prince d'Ostland et le Grand Duc du Talabecland.
- On dit que les raids à travers la frontière entre le Stirland et le Talabecland sont en augmentation.
- Certains de ces raids sont apparemment alimentés par une pauvre saison de vêlage et un faible rendement des récoltes d'hiver.
- À l'automne dernier, le Talabecland et le Nordland ont signé un pacte d'assistance mutuelle en cas d'attaque de l'un d'eux par l'Ostland.
- Des rumeurs circulent selon lesquelles le Grand Comte du Stirland pourrait conclure un pacte similaire avec l'Ostland.
- Il y a aussi des rumeurs d'un incident dans le Middenland à l'automne, qui aurait causé une plus grande rupture entre les cultes de Sigmar et d'Ulric. Ulf n'en sait pas plus sur l'incident en question.
- Cette tension pousse le Hochland et l'Ostermark à rassembler leurs troupes au cas où une guerre éclaterait dans l'est, même si Talabheim ne s'est impliquée dans aucun camp. Ulf s'attend à ce que cela change dans un futur proche.
- Les oiseaux de mauvais augure prétendent que l'Ostermark ignorerait l'appel à l'aide du Talabecland sous prétexte d'un accroissement des raids orques dans les marches de l'est.
- Un groupe ulricain appelé la secte du Hurleur opère dans le sud de l'Ostland, causant davantage de problèmes dans la région.
- Il y a aussi des rumeurs au sujet d'autres groupes ulricains opérant dans le Middenland au mépris de l'édit critiquable de l'Empereur protégeant de dangereux mutants.
- Rien ne dit que le Graf de Middenheim ou l'Ar-Ulric supportent ces groupes ulricains extrémistes.
- Il y a des récits d'attaques de mutants sur des villages et des fermes fortifiées dans les Collines Hurlantes et la forêt de la Drakwald. L'une de ces bandes a été massacrée par un groupe de Fils d'Ulric qui les a traqués jusqu'à leur repaire.
- D'autres mutants ont été vus dans l'ouest de la Grande Forêt entre Volgen et Altdorf.

Le retour des Chevaliers Panthère

Dans cette section, le retour des PJ à Middenheim est divisé en quatre étapes détaillées. La première couvre la descente en bateau (ou le voyage à pied) en suivant les rivières Urskoy et Talabec et quelques rencontres qui devraient fournir un aperçu de la détérioration de la situation dans l'est de l'Empire. La seconde implique une rencontre importante à Talagraad avec Natassia Hess, l'un des plus fidèles agents d'Heinrich. La troisième partie couvre le voyage entre Talabheim et Bergsburg avec tous les dangers inhérents. La quatrième et dernière partie met les PJ face à face avec l'un des Fils d'Ulric.

Le voyage

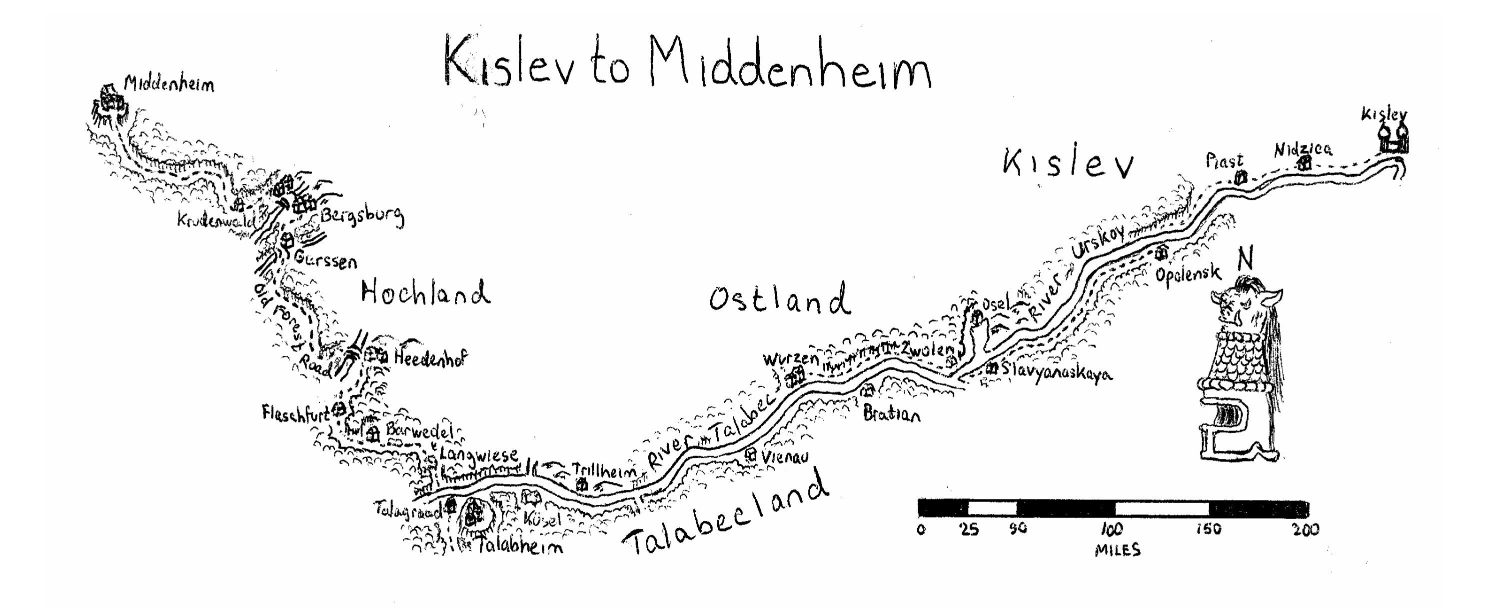
Comme pour toute période de voyage au sein d'une aventure, il faut veiller à conserver l'intérêt des joueurs malgré le caractère banal du trajet. Avec ou sans risque de guerre civile, le cours ordinaire de la vie se poursuit. Les PJ rencontreront une foule de personnes différentes sur leur route, parmi lesquelles des marchands, des pèlerins, des manouvriers, des artisans, des colporteurs, des voleurs, des mendiants et toutes sortes de voyageurs. Les réfugiés pourraient aussi devenir fréquents à mesure que la guerre civile semblera de plus en plus certaine, des personnes émigrant pour des raisons économiques, fuyant les persécutions religieuses, ayant perdu leur foyer et survécu aux pillards (soldats réguliers ou autres) ou simplement des gens qui déménagent judicieusement vers de plus verts pâturages.

Les effets d'une guerre civile se feront sentir à travers ces voyageurs quand la sécurité deviendra une question de plus en plus importante. Les guerres civiles conduisent toujours à une rupture de la loi et de l'ordre dans la mesure où ceux qui devraient faire respecter la justice sont occupés à autre chose. Cela veut dire que ceux qui le peuvent chercheront plus de sécurité, d'une manière ou d'une autre. Plus simplement, cela signifie voyager ensemble en groupes plus conséquents. Les marchands pourraient avoir les moyens de se payer des gardes. Les PJ pourront rejoindre un groupe, engager des gardes ou être engagés eux-mêmes – bien qu'ils aillent probablement dans la direction opposée à celle de la plupart des gens, qui fuiront les troubles. Alors que la guerre civile n'a pas réellement débuté dans cette partie du voyage, les MJ devraient déjà se focaliser sur cet aspect de la guerre. Le fait est que, avant même le démarrage réel des hostilités, de plus en plus de guerres privées vont éclater tandis que la situation politique devient de plus en plus tendue. Comme nous le savons, la guerre civile est due à un simple meurtre, mais la malveillance et les intérêts personnels qui vont nourrir cette guerre sont déjà présents au point que divers partis croient qu'ils pourront s'en tirer à bon compte.

Les comportements envers les PJ varieront. Ils sont bien armés et inconnus. Cela les rendra très suspects et on aura tendance à les éviter. Après tout, de nombreux indésirables vont tirer parti de l'effondrement de la loi et de l'ordre pour voler, violer et piller. Et peu de gens paraissent aussi peu recommandables qu'un aventurier ! Dans le même temps, des petits groupes de voyageurs pourraient faire confiance à n'importe qui s'ils se retrouvent coincés au milieu de nulle part autour de leur feu de camp en pleine forêt. Dans tous les peuples de la race humaine (et autres), la plupart des gens chercheront à se faire des amis s'ils semblent moins dangereux que les ténèbres et les monstres hideux qui rôdent sûrement juste au-delà de la lumière du feu. De même, si les PJ comprennent des non humains, le MJ pourrait faire jouer une campagne dans laquelle les nains ou les halflings en particulier inspirent confiance, et refléter cela dans l'attitude des personnes qu'ils seront amenés à rencontrer.

En termes de jeu, ces voyageurs n'ont que peu d'utilité pour les PJ. Évidemment, ils peuvent devenir la source de futures aventures – mais la clé ici est qu'ils sont simplement des gens ordinaires affrontant une situation anormale du mieux qu'ils peuvent. Cet assortiment de voyageurs participe à la saveur du jeu ; tout le monde n'est pas source d'aventure. Mais ils se montreront particulièrement utiles grâce aux informations qu'ils apportent du sud. Les MJ auront besoin de préparer un stock de rumeurs et d'histoires pour tenir les joueurs informés de ce que ces personnes savent. Naturellement, ce qu'elles savent pourrait être de pures absurdités ou une simple partie du tableau, mais au fil des semaines une image raisonnablement complète des événements passés et présents devrait se constituer.

Ces gens ordinaires devraient être joués avec attention. Ils constitueront une constante sur les routes, chemins et carrefours et pourront apparaître n'importe où. Parfois ils seront perdus et chercheront de l'aide. Plus souvent, ils seront suspicieux et sur la défensive. Cependant, un code de bonne conduite existe encore entre les voyageurs et ceux qui se trouvent dans des situations périlleuses et injustes. La plupart seront prêts à le reconnaître.



Carte 1. La route vers Middenheim

De la fumée sur l'eau

La descente de la rivière prendra deux semaines et demie. La table suivante détaille les arrêts à la fin de chaque jour de voyage et devrait aider le MJ à établir d'autres désagréables surprises. De plus, les événements importants ayant lieu dans l'Empire apparaîtront également (en italique) dans les diverses chronologies utilisées dans ce scénario. Les MJ devraient être attentifs au fait que les nouvelles de certains de ces événements ne devraient atteindre les oreilles des PJ qu'un certain temps après qu'ils aient eu lieu, alors que d'autres événements ne sont pas supposés être connus. Le délai variant grandement en fonction de l'origine des informations et de la situation des PJ (par exemple, dans une taverne d'une grande ville ou perdus dans la nature). Inclure de telles informations permet de faire sentir que des événements se produisent ailleurs dans le monde.

Note au MJ : Les dates dans la table suivante, et celles qui suivent, sont censées servir de guide aux MJ aussi bien que d'aide dans la conduite du scénario. Les MJ sont libres d'ajuster les dates en fonction de leurs joueurs et des besoins de leur campagne.

Les petites villes dans lesquelles Ulf amarre son bateau pour la nuit sont des villes marchandes. Dès son arrivée il dépose ses biens dans un entrepôt proche pour la nuit. Ulf se lève tôt le matin pour s'occuper de la vente, du commerce et de l'achat de biens avant d'être prêt à partir pour la prochaine ville marchande. À moins que les PJ ne soient volontaires pour l'aider, ils peuvent occuper leurs soirées et leurs nuits comme ils l'entendent. Ulf les autorisera à dormir dans la cale du *Froid de l'Hiver*, s'ils le souhaitent.

Les villages dans lesquels Ulf s'arrête n'ont que peu à offrir. Généralement, il fait escale dans ceux possédant une auberge (un certain nombre de ceux qui jalonnent la route n'offrent pas un tel luxe), mais il reste sur son bateau autant que possible. On ne peut pas faire confiance à tous les villageois. En temps normal, Ulf fait une offrande pour avoir bonne fortune et un temps clément dans un des oratoires divins (généralement dédié à Taal, Rhya, ou Karog) qu'il trouve dans le village. Certains navires préfèrent jeter l'ancre dans l'une des nombreuses criques de la rivière, mais Ulf préfère se mêler à la population autant qu'il le peut.

Les auberges fluviales où Ulf s'arrête pour la soirée jouent aussi le rôle de péages sur la route proche. Les établissements sur la route reliant Zwolen à Hergig servent également de relais de diligence pour la compagnie de la Tête de Taureau. Les auberges fluviales tendent à avoir une clientèle mélangeant les voyageurs de la rivière (et de la route) et les habitants du cru qui viennent pour boire, s'informer et colporter des rumeurs (parmi les quelques autres divertissements qui peuvent être offerts).

Ces arrêts sont un bon moyen pour les PJ de s'informer sur ce qui s'est passé pendant qu'ils étaient à Kislev. Pour faciliter la tâche du MJ, les rumeurs suivantes (certaines confirmant ce qu'Ulf peut avoir dit) sont classées en fonction de la région que les PJ traversent :

Jour	Événement / Étape
24 Jahrdrung	Arrivée à la petite ville de Nidzica
25 Jahrdrung	Arrivée au village de Piast
26 Jahrdrung	Arrivée à l'auberge fluviale du Boyard Enjoué
27 Jahrdrung	Arrivée à la petite ville d'Opolensk
28 Jahrdrung	Arrivée à l'auberge fluviale de l'Étang du Vodyanoy
29 Jahrdrung	Mouillage dans une crique de la rive sud de l'Urskoy.
30 Jahrdrung	Mouillage dans une crique à l'est des collines de Torszchan.
31 Jahrdrung	Arrivée à la petite ville de Zwolen sur la frontière Kislev / Empire.
32 Jahrdrung	Arrivée au village de Bratian.
33 Jahrdrung	Arrivée à la petite ville de Wurzen.
Mitterfruhl	Arrivée à la petite ville de Vienau.
1 Pflugzeit	Arrivée à l'auberge fluviale de la Fille de Karog.
2 Pflugzeit	Mouillage dans une crique.
3 Pflugzeit	Arrivée à l'auberge fluviale du Chien Nageur, au sud de la petite ville de Trillheim. *Des bandes éparses de peaux vertes sont sorties des forêts une nouvelle fois pour piller la campagne d'Ostland pendant la fonte des neiges il y a deux semaines.*
4 Pflugzeit	Arrivée à l'auberge fluviale de la Vouivre.
5 Pflugzeit	Arrivée à l'auberge fluviale du Cygne Noir.
6 Pflugzeit	Arrivée au village de Küsel. *Les raids de part et d'autres de la frontière Ostland / Talabecland augmentent fortement.*
7 Pflugzeit	Arrivée à l'auberge fluviale de l'Aigle et le Serpent.
8 Pflugzeit	Arrivée à l'auberge fluviale de la Nymphe de la Rivière.
9 Pflugzeit	Arrivée à Talagraad, le bourg portuaire de Talabheim.

Kislev :

- *Il paraît que les provinces de l'est de l'Empire ont eu un mauvais hiver. Croyez-moi, ils vont avoir des pénuries d'ici au début de l'été.*
- *J'ai entendu dire que le Roi Zoltan de Praag rassemblait des mercenaires en vue d'une expédition pour nettoyer la région du Translynsk des bandits et autres monstruosités.*
- *Le dégel de printemps de cette année annonce qu'il y aura des anguilles en abondance dans les deux prochains mois.*
- *Selon certaines rumeurs le Tsar aurait pris froid cet hiver.*
- *On dit que la Duchesse Katarina devrait arriver à Kislev dans la semaine ; il doit y avoir quelque chose qui ne va pas avec le Tsar.*
- *J'ai entendu dire que le Tsarevich a été victime d'un malheureux accident alors qu'il rendait visite à sa femme, la Princesse d'Erengrad.*
- *Il paraît que la Légion du Griffon a été rappelée pour s'occuper des raids gobelins dans les forêts du sud.*
- *Prenez garde dans les régions frontalières. Des ennuis se préparent avec un noble impérial ayant des vues sur la région proche de l'Ostland.*

Ostermark :

- *Le Talabecland rassemble ses forces sous prétexte de défendre sa province contre les Ostlanders et les Stirlanders. Si vous voulez mon avis, le Chancelier devrait faire de même pour nous protéger des Talabeclanders.*
- *J'ai entendu dire que le Comte von Pirkheimer se préparait à envahir la province kislévite de Garderike. Cela pourrait poser problème.*
- *Un prophète de Bechafen prétend avoir eu une vision de l'Empire en flammes. Il doit plutôt avoir bu trop de bière d'Ostland, si vous voulez mon avis.*
- *J'ai entendu dire que les gens des collines du sud font d'énormes feux de joie en l'honneur de Biersal.*
- *Les Barons de la marche semblent se sentir plus concernés par les plans du Grand Duc du Talabecland que par les gobelins descendant des montagnes.*
- *On dit que le Baron von Bratian cherche un mari pour sa fille célibataire.*
- *Selon certaines rumeurs, l'activité des bandits augmente entre la frontière kislévite et Talabheim.*

- *J'ai entendu dire que les raids de part et d'autres de la rivière Talabec sont devenus plus violents que ceux de l'année dernière.*

Ostland :

- *J'ai entendu dire que des pillards ont totalement rasé le village d'Eisenbrück près des collines de Korver.*
- *Il y a des gens étranges dans les environs.*
- *Von Tasseninck devrait faire la paix avec von Raukov pour que le Marschall puisse défaire les Talabeclanders.*
- *La rumeur dit que le Grand Théogone est en train de lever une armée pour empêcher von Krieglitz d'attaquer les villages et les fermes d'Ostland.*
- *J'ai cru comprendre que certains paysans ont entendu des hurlements avant que leur ferme ne soit attaquée.*
- *L'hiver a été rude cette année. Trop de froid et pas assez de neige. Il n'y a pas de pluies qui s'annoncent, et il n'y en a pas eu l'automne dernier. Les récoltes d'hiver ne seront pas suffisantes cette année.*
- *Un certain nombre de charbonniers ont disparu dans les forêts du sud. Certains disent que c'est l'œuvre de bandits ou de gobelins, mais ça sent le Talabeclander.*
- *Le Grand Prince a parlé toute l'année de mettre fin aux raids à travers la rivière Talabec. Il devrait arrêter de parler et faire quelque chose.*

Talabecland :

- *Von Krieglitz doit faire cesser les raids venant d'Ostland. Un assaut sur Wolfenburg devrait suffire.*
- *Le Grand Duc essaie d'inciter le Hochland à lui envoyer des troupes depuis qu'il a entendu dire que le Reikland allait venir en aide à l'Ostland tout comme l'a fait le Stirland.*
- *La sécheresse de l'année dernière continue cette année. Sans la fonte des neiges de Kislev je suis sûr que les rivières seraient asséchées à l'heure actuelle.*
- *On dit que Talabheim va rejoindre le Talabecland comme à l'époque où l'Empereur Dieter a été illégalement détrôné.*
- *Les ennemis sigmarites encerclent le Talabecland. Je ne serais pas surpris si von Krieglitz essayait de faire alliance avec le Middenland.*
- *Le bétail ne va pas bien, particulièrement dans les collines. La saison de vêlage de cette année n'a produit que peu de têtes viables. Il y a même des rumeurs de quelque vilaine maladie qui déformerait ceux qui ont survécu.*
- *Les raids de gobelins augmentent dans les régions frontalières de l'Ostermark. Je me demande s'ils ne se sont pas alliés avec ces traîtres d'Ostlanders !*
- *J'ai entendu dire que les villageois d'Isenhof ont disparu sans laisser de traces il y a une quinzaine de jours. Personne ne sait ce qui s'est passé.*

Il est possible que les PJ choisissent de rester sur le bateau et espèrent que leur temps de voyage s'écoule rapidement. Les MJ devraient choisir combien de temps de jeu ils veulent passer sur ce type de voyage.

En plus des activités ordinaires décrites plus haut, les situations suivantes peuvent être utilisées pour épicer le voyage sur la rivière :

C'est du vol !

Slavyanaskaya est un petit avant-poste situé sur la rivière Urskoy, en face de Tsaritsyn et proche d'Ösel. Il s'agit d'un poste de garde impérial de Kislev mais aussi d'un péage. Étant donné la relative prospérité de Tsaritsyn, il n'a guère d'autres fonctions et constitue un lieu désolé et sur le déclin. Le détachement local de knyazates, des gardes fluviaux impériaux de Kislev, s'en servent de base. Les marchands ne s'y arrêtent pas, et depuis quelques décennies le boyard local a fait clairement comprendre aux bureaucrates du poste de garde qu'il ouvrirait un chemin par la force s'ils tentaient d'interférer dans son commerce et son propre réseau de péages. La garnison locale ne vaut désormais guère mieux qu'une bande de bandits et est tenue en très mauvaise estime. La seule source visible de revenus qui assure la subsistance du village prend la forme de vente d'esclaves, d'un peu de piraterie et d'un lucratif commerce de plantes. À l'est du village on peut trouver quelques herbes rares et autres plantes similaires servant d'ingrédients magiques et alchimiques, qui sont gardées jalousement. De plus, le poste traite avec des agents de la Griffe Noire, un terrier local de skavens.

Une petite tour de bois a été élevée sur la rive, à côté d'une jetée délabrée. Au sommet du poste flotte un drapeau en lambeaux qui arbore un ours rampant portant une couronne (un des symboles utilisés par les autorités impériales de Kislev). Une chaika est échouée sur la rive, bien qu'elle paraisse à peine en état de naviguer à cause du manque d'utilisation ou d'entretien. Les chaikas sont les bateaux des patrouilles fluviales impériales de Kislev. Les knyazates, sous le commandement d'Uruk Széckler, sont aussi (consciemment ou non) sous les ordres des skavens. Il y a aussi un sorcier de village, Sven Sokolova,

qui est sous la tutelle du prophète gris skaven local. L'histoire et les objectifs de la Griffe Noire ne sont pas importants ici ; il est à souhaiter que les PJ blufferont ou paieront pour passer ce léger désagrément.

À vrai dire, rien de ceci n'intéressera nos héros, excepté le fait que les gardes fluviaux survivent grâce à un mélange de taxes et de piraterie, et c'est dans ce but qu'ils accosteront les PJ. En théorie, le poste possède une chaîne qui peut être tendue en travers de la rivière, mais elle n'est vraisemblablement plus en état de fonctionner. À la place, les knyazates peuvent utiliser leur bateau, et compter sur deux ou trois petits bateaux de pêche avec lesquels ils peuvent intercepter n'importe quel vaisseau isolé. Le déroulement de la rencontre dépend des PJ. Ces Kislévites sont des pirates, c'est vrai, mais ils représentent aussi officiellement la loi. Si les PJ jouent bien, il devrait être facile de détourner les gardes de desseins plus infâmes en négociant le passage contre un petit pot-de-vin. Si les PJ montrent le moindre signe d'inquiétude ou d'infériorité, les knyazates se jetteront sur eux.

Les PJ seront d'abord alertés quand un bateau sera mis à l'eau pour les intercepter, accompagné d'un certain nombre de bateaux de pêche qui tenteront de les encercler. Si les PJ tentent de fuir immédiatement ils pourront distancer la chaika assez facilement. Ulf aura peut-être besoin d'un bon argument ; rappelez-vous qu'il gagne sa vie en navigant sur les rivières et qu'il a besoin de rester en bons termes avec les autorités. Si cela coûte quelques couronnes à ses passagers, ce n'est pas son problème. De plus, la chaika possède deux petits canons à la proue. Ils sont certainement rouillés, mais les PJ ne le savent pas (toutefois un PJ possédant la compétence *Travail du métal* **[WJRF2 : Métier (forgeron)]** réalisera sur un examen rapproché que les canons sont hors d'usage).

Ulf sait comment les choses fonctionnent sur les rivières, tout comme les gardes fluviaux. Tous s'attendront à ce que les PJ paient en fin de compte. Ni Ulf ni ses fils n'apporteront leur aide si un combat s'engage, et ils s'attendront à être grassement dédommagés pour ne pas jeter les PJ par-dessus bord s'ils sont assez stupides pour en arriver là. Les knyazates blufferont, tempêteront et presseront les PJ et s'en prendront d'une manière générale à toute personne différente – les elfes, nains et les humaines attirantes pourraient tous bénéficier du « traitement ». Un mélange d'intimidation et/ou de petites sommes contenteront ces criminels de pacotille.



URUK SZÉCKLER

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	45	4	4	9	42	3	45	59	43	33	47	44

Compétences : Canotage, Construction navale, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langage secret (jargon des batailles), Natation, Navigation, Résistance à l'alcool.

Dotations : épée, chemise de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA – tête/tronc/bras ; 1 PA – partout ailleurs), arbalète et munitions, bourse (D20 CO, D20 pistoles, D20 sous).

KNYAZATE (GARDE FLUVIAL KISLEVITE)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	45	4	3	7	33	2	32	32	30	35	28	31

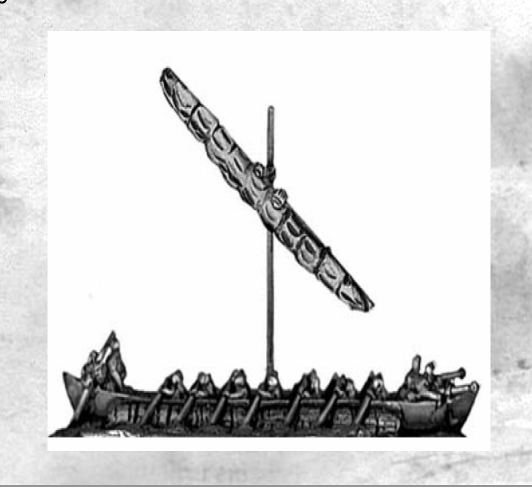
Compétences *:* Canotage, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langage secret (jargon des batailles), Natation, Navigation, Résistance à l'alcool.

Dotations : épée, casque (1 PA – tête), justaucorps de cuir (0/1 PA – tronc), bouclier (1 PA – partout), arbalète et munitions, D20 pistoles, D20 sous, D100 copeck, D100 grivna.

La chaika

Le bateau possède un mât central, mais compte habituellement sur ses rames. Des canons sont fixés à l'avant, et parfois ailleurs. Son équipage ramera si nécessaire, mais ces knyazates sont généralement trop saoûls ou incompétents pour se livrer à de grandes activités physiques.

L'image suivante montre l'excellente maquette Eureka Miniatures d'une chaika cosaque, et illustre bien ce que les gardes fluviaux utilisent.





Pendez-les haut et court !

Au détour d'un méandre de la rivière où la Talabec marque la frontière entre l'Ostland et le Talabecland, les PJ entendent le bruit d'une cavalcade s'éloignant de la rivière ainsi que le grincement des roues d'un chariot. Après que *le Froid de l'Hiver* a contourné le méandre, les PJ peuvent voir un homme pendu à un chêne (la rive où il se trouve n'a que peu d'importance). Un écriteau est accroché autour de son cou avec les mots « espion » et « meurtrier » peints en rouge. Si les PJ débarquent à cet endroit, ils pourront clairement entendre l'homme suffoquer. Malheureusement, il expirera avant qu'ils ne puissent le libérer.

Si les PJ inspectent le corps, ils pourront voir un écusson sur sa manche droite. Tout PJ ayant une expérience de colporteur, marchand, ou commerçant reconnaîtra l'écusson représentant la Guilde des Colporteurs. Les PJ sans cette

expérience peuvent également déterminer ce que l'écusson représente s'ils ont la compétence *Héraldique* **[WJRF2 : *Connaissances académiques (généalogie / héraldique)*]** et réussissent un **test d'Int**. L'homme n'a pas d'autres possessions que les vêtements qu'il porte. Ceux qui l'ont tué ont même pris ses bottes.

Si les PJ veulent venger cet homme qu'ils ne connaissent pas, Ulf leur rappelle qu'il a pour responsabilité de les conduire à Talagraad. De plus, ils ne savent pas si l'homme a été tué à tort ou à raison.

Sur le quai

Cet événement devrait avoir lieu dans un village du Talabecland proche de la frontière d'Ostland, où *le Froid de l'Hiver* mouille pour la nuit.

Alors que les PJ s'apprêtent à débarquer, un contingent d'hommes armés s'approche d'eux. La seule chose qui distingue ces hommes menaçants de quelque dangereuse racaille est le brassard rouge et jaune que chacun porte sur son bras d'arme. Certains portent des chemises de mailles et d'autres des gilets de cuir.

« Restez où vous êtes ! » Ce cri devrait éviter aux PJ de commencer à attaquer ou à battre en retraite. Sortant de derrière le groupe armé apparaît un homme portant une tunique rouge et jaune par-dessus sa chemise de mailles. Tout PJ ayant la compétence *Héraldique* **[WJRF2 : *Connaissances académiques (généalogie / héraldique)*]** reconnaîtra sur la tunique de l'homme le symbole de l'aigle noir indiquant son appartenance au Grand Duché du Talabecland. Le sergent de la compagnie, Wilhelm Grudenburg, leur ordonne de décliner leurs noms et métiers. Wilhelm et sa compagnie sont à la recherche de pillards d'Ostland.

Les PJ peuvent rapidement justifier de leur identité en montrant leurs médaillons de Chevaliers Panthère. Bien entendu, Wilhelm peut les suspecter de les avoir obtenus de manière illicite, mais cela signifierait aussi que les PJ ont des ressources qui dépassent celles du sergent et de sa compagnie.

Si les PJ s'arrangent pour gagner les bonnes grâces de Wilhelm – en montrant leurs médaillons sans la condescendance normalement associée aux membres d'une telle compagnie – alors le sergent les invitera à boire un verre à l'auberge locale. Wilhelm est une bonne source d'informations et de rumeurs en ce qui concerne les événements survenant le long de la frontière d'Ostland. Wilhelm sait aussi que le Grand Duc envoie davantage de troupes dans la région pour mettre fin aux déprédations des Ostlanders.

Si les PJ réussissent à se mettre Wilhelm à dos en agissant de manière arrogante, le sergent évitera la confrontation. Il ordonnera ensuite à plusieurs de ses hommes de garder un œil sur les PJ durant leur séjour dans le village. De plus, Wilhelm ne répondra à aucune question des PJ autrement que par des réponses vagues.



Des hurlements au loin

Entre l'auberge de la Fille de Karog et le village de Trillheim, *le Froid de l'Hiver* va mouiller dans une crique pour la nuit. Il n'y a pas de villages aux alentours, mais il existe quelques fermes fortifiées où des Ostlanders s'entêtent à subsister, au cœur de la Forêt des Ombres.

Une heure ou deux avant minuit, les PJ de garde entendront des hurlements non loin vers le nord (à quelques centaines de mètres). Tout PJ possédant quelque expérience des forêts de l'Empire – tel qu'un chasseur, éclaireur, trappeur ou bûcheron – saura que ces cris n'ont pas été poussés par des loups, mais par des hommes imitant le prédateur. S'il est éveillé, Ulf fera un commentaire sur l'étrangeté de la situation. Il ne connaît aucune coutume locale qui ferait hurler les hommes comme des bêtes au milieu de la nuit. Ulf a toutefois entendu des rumeurs de loups-garous errant dans cette partie de l'Ostland si proche des Montagnes Centrales. Cependant, les histoires sur ces bêtes déchues racontent qu'on les confond avec des loups jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

Le bruit d'une bataille se fera bientôt entendre et la lumière d'un feu pourra être vue dans le ciel nocturne au-dessus des arbres. Les PJ peuvent décider que cette échauffourée n'est pas leur problème, mais le son des hurlements au milieu des cris d'humains paniqués devrait suffire à les inciter à mener une enquête. Si ce n'est pas le cas, les échos de la bataille diminuent après une demi-heure, bien

que la lumière du feu perdure un certain temps. Le destin de ceux qui ont combattu reste inconnu.

La ferme fortifiée de la famille Schäffer est attaquée et incendiée. Un certain nombre d'hommes portant des peaux de loups encerclent la palissade en tirant avec leurs arcs, certains avec des flèches enflammées, sur les défenseurs qui répliquent. Deux paires d'assaillants armés d'épées et portant des gilets de cuir sous leurs fourrures attendent dans l'ombre de la forêt, des échelles de siège à la main, la moindre opportunité d'escalader les murs et de tuer ceux qui se trouvent à l'intérieur. Les assaillants appartiennent à la secte du Hurleur. Chedwic Wanner, un prêtre renégat d'Ulric et chef de la secte, dirige l'attaque.

L'objectif de Chedwic est de terroriser les Sigmarites des campagnes environnantes avec ses déprédations visant des fermes soigneusement choisies – et pour la plupart isolées. Cette ferme est la quatrième que Chedwic attaque en deux mois. Il a l'intention de la raser tandis que ses habitant et le bétail seront massacrés. Chedwic plantera ensuite le symbole du culte (un loup hurlant stylisé) sur certaines victimes du massacre, humains comme animaux, en guise d'avertissement pour les autres. À moins que les PJ n'interviennent, Chedwic parviendra à marquer ses nouvelles victimes.

Si les PJ décident d'enquêter, le voyage jusqu'au lieu de la bataille devrait prendre dix à quinze minutes. À moins d'être totalement imprudents, les PJ arriveront sans être vus par les assaillants. C'est au MJ de décider à quel moment de l'attaque ils arrivent. Il est recommandé que cela se produise au moment où les assaillants surgissent de la forêt avec leurs échelles, à l'abri des regards des défenseurs. Chedwic devrait être dans la ligne de vue des PJ, mais ses allers et retours à la lisière de la forêt devraient diminuer ses chances d'être pris pour cible. L'idée est que, quoi qu'il arrive, Chedwic devrait échapper aux PJ pour cette fois : ils auront l'occasion plus tard d'avoir affaire au prêtre renégat d'Ulric.

Si les PJ parviennent à aider à mettre en fuite ou à tuer les assaillants, Herr Gunther Schäffer leur en sera reconnaissant. Il demandera aux PJ de rester pour la nuit car il craint que les cultistes ne reviennent et parce que certains de ses hommes sont sérieusement blessés. Malheureusement, Herr Schäffer ne peut les récompenser qu'avec un repas chaud et un bon lit.

Que les PJ acceptent ou non son offre, la ferme ne subira pas de nouvelle attaque cette nuit. Lorsqu'il arrive à son camp de base, Chedwic Wanner apprend que le dirigeant des Fils d'Ulric demande à sa compagnie de le rejoindre dans un pavillon de chasse du Middenland afin de discuter d'une possible alliance.



CULTISTE DU HURLEUR TYPIQUE (mercenaire)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	39	4	3	8	41	2	30	38	29	4	42	39

Compétences : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langage secret (jargon des batailles).

Dotations : arc (portée 24/48/250, FE 3), épée, gilet de cuir (0/1 PA – tronc) sous des fourrures de loup, outre, bourse (2D6 pistoles et 3D6 sous).

Une nouvelle pierre à l'édifice

C'est en milieu d'après-midi qu'Ulf amarre *le Froid de l'Hiver* au quai de Talagraad. Si les PJ ont été une charge pour Ulf durant le trajet, le batelier poussera un grand soupir de soulagement comme le voyage s'achève. Si les PJ lui ont été une aide, Ulf sera momentanément attristé par leur départ, et leur souhaitera bon voyage alors qu'ils débarquent. Il acceptera de boire un verre avec les PJ, dans l'éventualité où ceux-ci auraient la courtoisie de le lui proposer en témoignage de leur gratitude.

Talagraad

Talagraad est une petite ville et le port de la cité de Talabheim. La ville est située à l'extrémité occidentale de la route de la Talabec, qui débute à Lochrafurt et s'achève sur la route de la Vieille Forêt. Les bacs Münster proposent la traversée de la rivière Talabec à ceux qui veulent continuer vers Bergsburg et Middenheim. La ville n'est pas très grande avec une population avoisinant les 450 habitants, mais elle bourdonne d'activité. Des coches appartenant aux Diligences du Tunnel relient fréquemment le port à Talabheim tout comme le font les chariots de marchandises allant de Kislev à Altdorf.

La plupart des habitants vivent de la rivière ou de ceux qui en vivent. Talagraad compte aussi parmi les escales des luxueux bateaux des Lignes Hindelin d'Altdorf. Les navires fournissent un moyen de transport cher et (relativement) luxueux entre la capitale impériale et Bechafen. Il y a de nombreuses tavernes et échoppes le long du rivage où les voyageurs peuvent dépenser leur temps et leur argent en attendant le départ des bateaux.

Les rues de Talagraad sont plus animées que d'ordinaire. On ne parle que de guerre et il flotte un sentiment de panique à peine réprimé. Les principales rumeurs, en réalité fausses, prétendent qu'une importante force ennemie se trouve à seulement trois jours de là. Le Marschall Granheim von Karthleiz de Talabheim et sa petite troupe ont également un certain nombre de jours de retard.

Dans les rues, les gens circulent vers deux destinations principales. La plupart se dirigent vers la toute proche Talabheim. Des familles sont envoyées au sein du cratère, à l'écart d'une ville qu'elles savent indéfendable. Dans l'autre sens voyagent les équipages des riches et des puissants. Bien qu'ils affirment publiquement qu'ils ne sont pas effrayés, ils voyagent vers l'ouest et un climat plus sûr.

La fuite des privilégiés atteint son point culminant le jour où les PJ arrivent. *L'Empereur Luitpold* appareille aujourd'hui pour Altdorf. Des centaines de personnes se pressent sur les quais : des marchands et des nobles entourés de gardes. La situation est telle que la compagnie annule les tickets « domestiques » et les vend au prix des premières classes. Les troupes de Fort Lackey sont partout mais cela n'empêche pas les pickpockets de grouiller.

Si les PJ traînent aux alentours, une femme vêtue d'une robe simple et d'un manteau noirs les approchera. Elle est en larmes et demande que quelqu'un l'aide. Elle dit qu'un voleur a dérobé les tickets de sa maîtresse. Il s'agissait d'un bel homme en livrée rouge et bleue qui affirmait collecter les tickets. Dès qu'il a eu les siens, il a fui. Heureusement sa maîtresse n'a rien vu, elle a encore une chance de conserver son travail. Elle implore en sanglotant les PJ de l'aider. C'est une arnaqueuse, comme ils le devineront peut-être.

L'homme qu'elle a décrit est un serviteur d'Helmut Sternwald, un marchand qui n'est pas encore arrivé. L'homme se retrouve facilement, et semble un peu nerveux (cela est dû à la foule). Un complice de la servante, son frère, commence à parler à l'homme dès que les PJ sont en vue, sur un signe de tête de sa sœur. Le serviteur acquiesce aux questions puis le frère lance d'une voix forte à l'homme confus, avant de partir : « Allez-vous en, je ne suis pas intéressé ! » Si les PJ prennent de force les tickets au serviteur, il courra prévenir les soldats qui l'ignoreront jusqu'à l'arrivée de son maître. Si l'arnaqueuse met la main sur les tickets, elle les revend puis disparaît.

Ailleurs dans le centre de Talagraad, une foule s'est rassemblée autour d'un homme vêtu d'une robe en loques. Il hurle sur les perturbateurs occasionnels mais sa voix en captive plus d'un. « Pourquoi nous battons-nous ? Homme contre homme. Frère contre frère. N'avons-nous pas tiré les leçons du passé ? Bientôt une tempête de Chaos sera sur nous, une marée venue du Nord, des hordes de l'Est. Nos dirigeants combattent pour le pouvoir et leur propre gloire, mais nous pouvons dire lesquels d'entre eux ont été ensorcelés par les faux dieux, cet ennemi intérieur dont les sombres desseins amèneront la ruine sur nous tous. » Il continue ainsi jusqu'à la tombée de la nuit et revient le lendemain.

Les prix sont trois fois supérieurs à la normale du fait de la pénurie générale de biens et de réserves. Seuls les logements restent abordables.

Plus tard, en parcourant les rues, ils tomberont sur des hommes armés portant des étendards et frappant des tambours. Ce sont des membres de la compagnie des Épéistes des Marches de l'Est, plus simplement appelés les Marches. Ces mercenaires recrutent des hommes pour le conflit qui s'annonce.

Le capitaine

À un certain moment les PJ seront approchés par le Capitaine Heins du *Cygne*. Il est fatigué et fraîchement débarqué de son bateau. « Je ne cherche pas à vous faire perdre votre temps et j'espère que vous ne me ferez pas perdre le mien. Je me retrouve subitement avec un passager et j'ai besoin de gardes pour le voyage jusqu'à Altdorf. Êtes-vous intéressés ? J'appareille demain. »

Le passager est le Comte Orlov von Zorlov. Il quitte Talagraad car il est impopulaire à la cour. Il a suggéré d'envoyer une délégation diplomatique pour essayer de résoudre la crise, mais ses ennemis à la cour en ont fait un bouc émissaire en clamant qu'il était déloyal.

Que les PJ acceptent ou non, un homme assez quelconque d'un certain âge les approchera ensuite. Les PJ l'ignorent mais il s'agit d'un agent des ennemis de von Zorlov et il les a vus parler au Capitaine. L'homme, si on le lui demande, dira s'appeler Herr Bruno Zuber. Il se renseignera sur leur conversation avec le Capitaine, un contact connu du Comte. S'ils lui parlent du passager, il les remerciera et partira. S'ils s'abstiennent d'en faire mention, Zuber obtiendra finalement l'information d'une autre manière.

Le Comte arrive vers minuit dans une voiture noire escortée par deux gardes du corps. Il est accueilli par le Capitaine Heins, qui lui serre la main avant de les conduire sous le pont. Deux heures plus tard, deux douzaines d'hommes armés s'approchent du bateau. Ils jettent ensuite des bombes incendiaires sur le pont, qui prend feu. Le Capitaine et ses passagers sont massacrés alors qu'ils essaient de s'échapper du bateau en flammes.

Si les PJ avertissent le Capitaine de la conversation avec l'agent, il préviendra alors le Comte qui changera ses plans. Si les PJ acceptent le travail, ils pourraient voir des hommes surveiller le bateau ou le début de l'attaque. S'ils sauvent le Comte alors qu'il est à bord, ils auront gagné un puissant allié. Un allié qui ne pourra pas les aider de sitôt cependant.

Quoi qu'il arrive, la nouvelle sera connue de toute la ville au matin. Si von Zorlov meurt, la plupart des gens le pleureront un minimum.

L'héritier manquant

Ce scénario peut être utilisé si vous voulez prolonger le séjour des PJ à Talagraad. Sans quoi il peut être localisé n'importe où ailleurs.

Hugo von Talbanstock est un jeune membre de l'une des premières familles. Son père est mort il y a de nombreuses années et divers membres de sa grande famille l'ont élevé. Son meilleur ami est un serviteur de quatorze ans, Alexis Imanoff.

Les deux jeunes hommes voulaient rejoindre l'armée afin de combattre pour Talabheim. Toutefois, Hugo savait que s'il rejoignait l'armée cantonnée à Talabheim, il serait reconnu. Il ne serait, par conséquent, jamais autorisé à combattre. Ils ont alors fugué pour rejoindre la compagnie des Épéistes des Marches de l'Est et participer à la guerre.

Un couple en haillons apparemment bouleversé aborde les PJ. Ils leur demandent de l'aide pour retrouver leur petit-fils disparu, Alexis, qui risque d'être arrêté ou tué. Si les PJ les écoutent, les Imanoff racontent qu'Alexis est palefrenier dans la maison du Baron von Talbanstock. Ces dernières années, Hugo von Talbanstock s'est lié d'amitié avec lui et les deux amis passaient beaucoup de temps ensemble. Cela semblait toléré par l'oncle d'Hugo, Boris von Talbanstock. Les Imanoff réalisèrent pour la première fois que quelque chose n'allait pas quand un groupe d'hommes vint cogner à leur porte. Ils voulaient savoir où se trouvaient Hugo et Alexis. Ils prétendaient qu'Alexis avait kidnappé Hugo et qu'il serait tué s'il était retrouvé. Les hommes fouillèrent la maison puis repartirent.

Le grand-père d'Alexis est parti à sa recherche, parlant à ceux qui connaissaient son petit-fils. Des chasseurs de primes ont aussi rendu visite à certains de ces contacts. Une prime a été placée sur la tête des deux garçons (30 CO pour ramener Hugo en vie, 20 CO pour ramener Alexis mort ou vif). On lui a dit que les jeunes hommes étaient allés à Talagraad, comme l'avait fait l'oncle d'Alexis.

Les grands-parents d'Alexis peuvent seulement offrir 3 CO, ou de travailler pour les PJ pendant un an en guise de paiement. Ils sont désespérés et effrayés. La seule raison pour laquelle ils pensent que les jeunes garçons peuvent s'être rendus à Talagraad est une visite à l'oncle d'Alexis, Silas. Il s'agit d'un vendeur ambulant qui travaille dans le secteur des quais.

Silas Imanoff est bien connu de la population des bas-fonds de Talagraad. Il vend des porte-bonheur et c'est un épouvantable ivrogne, qui s'est souvent retrouvé en prison ou dans le caniveau. S'ils posent des questions autour d'eux, ils pourront le trouver endormi dans sa petite chambre dans un asile de nuit ou à l'auberge du Voyageur de l'Est. Dans un cas comme dans l'autre, il aura la gueule de bois. Il dira qu'il a vu les garçons deux nuits plus tôt à la taverne du Fond du Puits. Alexis cherchait à rejoindre une bande de mercenaires. L'autre jeune n'a rien dit, « mais je peux vous dire que c'était un vrai snob, il me regardait de haut. » Silas les a envoyés à son ami Sven Svensson.

À ce point, les PJ commenceront à être suivis par Max Kohl Kalhof, un chasseur de primes de la Compagnie d'Arrestations et d'Exécutions de Talabheim. Il est sur la piste d'Hugo et pense que les PJ savent où trouver Alexis. Il sait parfaitement garder ses distances mais il a un peu trop confiance en lui, ce qui pourrait l'amener à faire une erreur.

Svensson est un armurier, travaillant dur pour répondre à une demande croissante. Il n'est pas content d'être dérangé, et l'est encore moins quand le nom de Silas est mentionné. « Cet ivrogne est loin d'être un ami, croyez-moi. Je ne croirais pas un mot de ce qu'il dit. Je n'ai absolument pas vu ces deux garçons, et si c'était le cas je les aurais renvoyés chez eux. » Il sait que deux compagnies de mercenaires se trouvent actuellement en ville, la compagnie des Épéistes des Marches de l'Est et la Garde Noire de Muldhaven.

La Garde Noire de Muldhaven sera prête à partir le temps que les PJ la trouvent. Il s'agit d'une petite bande qui dit ne pas avoir vu le duo. Ce sont tous des vétérans expérimentés. Les Marches se sont installés à l'Ours Chauve et les Ciseaux et recrutent là, leur bannière trônant à la porte. Toutes les questions sont renvoyées vers le sergent Ox, qui dit ne jamais les avoir vus. Ce peut être ou non un mensonge selon le moment où il sera interrogé.

Si les PJ retournent voir Silas, il sera un peu plus saoul et un peu plus craintif maintenant qu'il a été démasqué. Il dira qu'il a bien vu les garçons à la taverne du Fond du Puits mais ne se rappelle plus ce qui leur est arrivé. Heureusement le propriétaire en a une idée approximative. Silas était ivre mort, comme d'habitude, et les garçons ainsi qu'un jeune palefrenier (petit, blond, habillé comme un paysan) originaire de l'extérieur de la ville sont partis avec Ivan *deux-mains-gauches*, un vendeur local de chariots, « quelqu'un à qui on ne peut pas se fier ».

Si les PJ vont voir la famille d'Hugo, ils ne seront pas autorisés à entrer jusqu'à ce qu'ils mentionnent le nom d'Hugo. Ils seront alors conduits devant son oncle Boris. Braillant sans cesse, il les menacera et exigera qu'ils lui disent ce qu'ils savent. Il dira qu'Alexis « et les gens de son espèce » (c'est-à-dire les pauvres) ont kidnappé Hugo pour une rançon et lui voler son argent. Jusque là, aucune rançon n'a été demandée.

Ivan *deux-mains-gauches* peut être trouvé du côté des quais, vendant des « tickets prioritaires » pour le péage du Chemin du Sorcier et escroquant les voyageurs occasionnels. Ivan se sauvera s'il voit les PJ arriver car il a un complexe de culpabilité. Il dira tout d'abord qu'il a emmené les garçons à la périphérie de la ville et les a renvoyés chez eux. Ensuite il dira qu'il les a emmenés à l'Ours Chauve et les Ciseaux et qu'ils se sont enrôlés là-bas. Il est très détendu malgré la pression et ne paraît pas mentir. S'il est physiquement menacé, cependant, il essaiera de négocier. Si les PJ le laissent partir il leur dira ensuite ce qu'il sait. Il leur expliquera qu'il les a emmenés aux écuries Ostenrald car le propriétaire cherchait des garçons d'écurie. Il sait qu'il s'agit, en fait, d'un repaire d'esclavagistes. Si les PJ n'obtiennent pas de réponses de sa part, il se dirige vers les écuries pour donner l'alerte.

Une palissade en bois ceint les écuries et tous les travailleurs sont armés. Le propriétaire est Igor Rabinkov, un vétéran unijambiste. Il est aussi marchand d'esclaves, vendant des jeunes hommes et des garçons pour travailler et combattre dans le nord. Son transport régulier de l'est est en retard de deux jours et il est nerveux. Actuellement il est encore plus nerveux, car deux de ses captifs se sont échappés il y a quelques heures. Un de ses hommes est mort, et lui-même arbore une vilaine coupure en travers du visage. Si on l'interroge, il nie savoir où sont les deux garçons et les qualifie de brutes ingrates. « Je paie bien et je ne les bats presque jamais. » S'il est questionné sur le troisième garçon, il paraît hésiter puis prétend ensuite qu'il s'est enfui aussi. En fait le troisième garçon, Heinrich, est toujours retenu captif dans la cave avec deux autres. Ils savent tous qu'Hugo et Alexis avaient l'intention de s'échapper et de rejoindre un groupe de mercenaires. Le Sergent Ox en sait certainement davantage sur eux maintenant, si ce n'était pas le cas avant. Hugo et Alexis se sont enrôlés dans la troupe et sont en train de se reposer à la taverne. Toutefois, Ox et le capitaine mercenaire, Aldous Ribbelheim, nieront les connaître. Trente hommes armés les soutiennent.

Il y a plusieurs façons de terminer le scénario. Les PJ peuvent ne rien faire. Hugo et Alexis sont jeunes, mais sont là où ils voulaient être. Les grands-parents d'Alexis seront contents de savoir qu'il est sain et sauf (pour le moment). Si les PJ avertissent les autorités, après quelques vérifications celles-ci viendront à la taverne en force. Hugo sera secouru et Alexis traîné en prison. Il sera exécuté quelques jours

plus tard. Ils peuvent aussi convaincre Ribbelheim de libérer les garçons s'ils lui disent la vérité. Il ne veut pas d'ennuis, et Hugo pourrait lui en attirer. Si les PJ ramènent les garçons chez eux, ils sont tous deux pardonnés (bien qu'Alexis soit licencié).

Si les PJ ramènent Hugo et Alexis à Talabheim, ils seront pris en embuscade sur la route sauf s'ils ont précédemment passé un accord avec Max Kohl. Le chasseur de primes et un groupe de voyous tendent une embuscade aux PJ et tentent d'enlever Hugo. Si les bandits réussissent, les PJ seront des fugitifs dès le lendemain, accusés de l'enlèvement. Si les bandits de Kohl échouent, les PJ seront récompensés (un montant de votre choix, mais qui devrait être quelque peu misérable et, au vu de la richesse des von Talbanstock, plutôt insultant).

L'auberge du Bourreau

L'auberge du Bourreau est située à l'extrémité sud de la ville, sur la route de la Vieille Forêt. Elle est facile à trouver car il s'agit du dernier endroit où l'on peut boire un verre avant d'emprunter la route vers Wurtbad. Le propriétaire est Hermann Krauthammer, un homme d'un certain âge qui fait tourner un établissement (assez) propre. Un duo de videurs, Josef et Otto Grosz, fait en sorte que les fauteurs de troubles soient prestement et rudement jetés dehors. La nourriture au Bourreau n'est pas spécialement bonne, bien que la bière d'un brun rougeâtre qui est brassée ici, appelée Rouge Profonde, soit considérée comme une des meilleures du coin et se paie en conséquence (1 / 8 la pinte). Hermann brasse aussi un tord-boyaux qu'il appelle l'Ambre de la Forêt.

L'auberge du Bourreau est aussi la dernière étape au nord pour la ligne de diligences du Feu Noir, qui dessert le parcours entre Talabheim et Averheim. Dirigée par Anton Schneider, qui passe une grande partie de son temps à l'auberge quand il n'est pas dans son bureau tout proche, la compagnie du Feu Noir commence à être concurrencée par les omniprésentes diligences des Quatre Saisons.

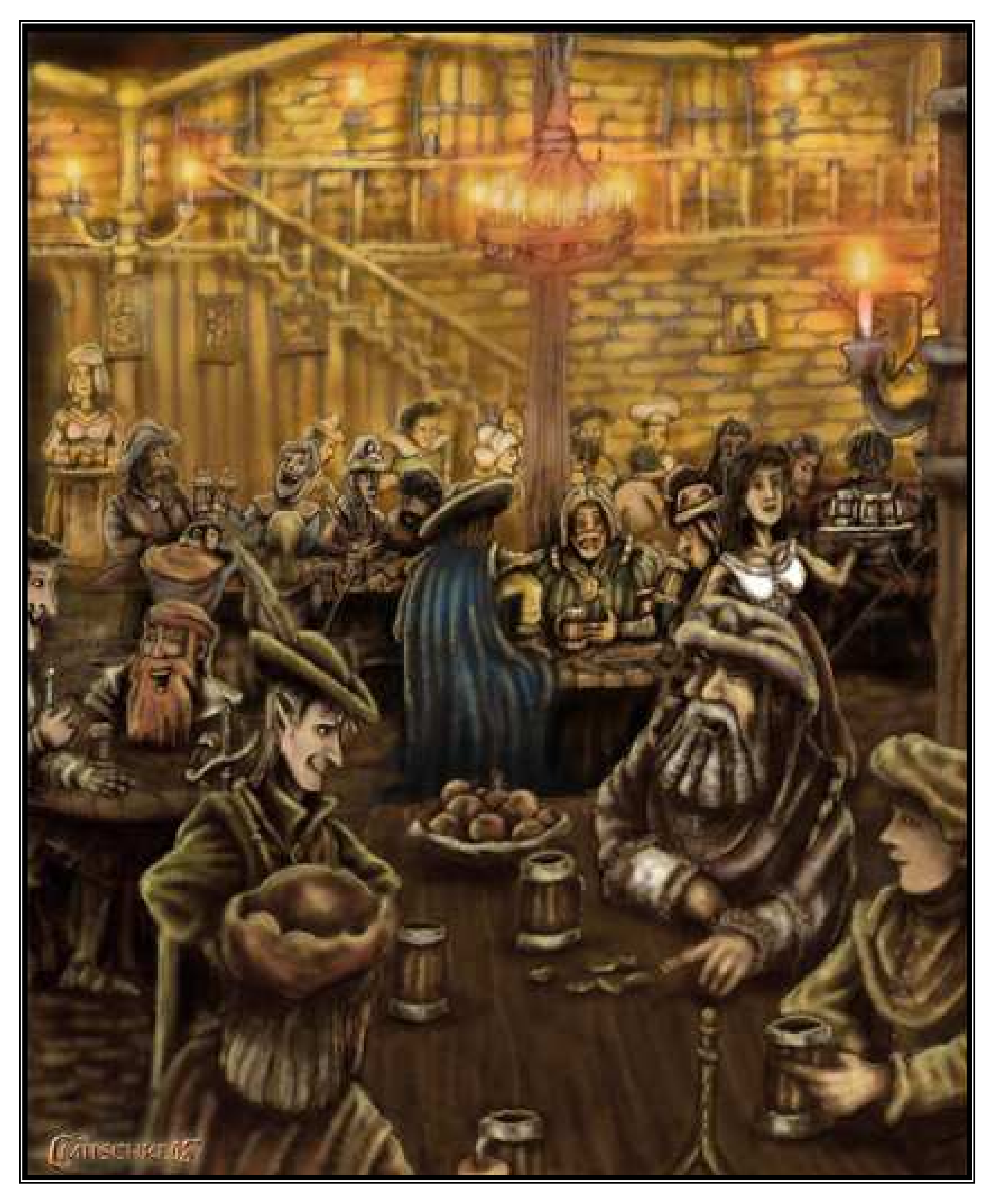
Quand les PJ arrivent, l'auberge bourdonne d'activité avec la foule de fin d'après-midi. Une diligence du Feu Noir vient juste d'arriver et ses passagers débarquent pour rejoindre le confort bienvenu de l'établissement. Des fermiers des environs, et quelques citadins, sont également venus boire deux ou trois verres avant de rentrer chez eux. En entrant dans la salle commune, les PJ découvrent que la seule place libre se trouve debout près du bar. Toutes les tables sont prises, bien qu'il reste quelques sièges libres ici ou là. Il n'y a aucun endroit où les PJ pourront s'assoir en groupe en évitant de se mêler à la population. Plusieurs serveuses jouent des coudes pour servir le flot de bière aussi bien que les plateaux de nourriture pour ceux qui ont les moyens de se la payer.

Arrivera un moment où les PJ approcheront l'aubergiste pour lui réclamer les chambres qui leur ont été réservées. Hermann les regarde d'un air perplexe et leur demande leurs noms et une preuve de leur identité. Hermann s'attend à ce que les PJ énoncent leurs noms et lui montrent discrètement le médaillon les désignant comme des Chevaliers Panthère. Si les PJ se mettent à proclamer haut et fort leurs noms et/ou statuts, l'aubergiste essaiera de les faire taire rapidement et insistera sur le fait que la prudence est de mise. Dans le cas où les PJ tentent de lui montrer la lettre du Graf, Hermann les arrêtera en plaçant une main sur la personne portant la lettre. « Il vous faudra plus que la chance de Ranald si vous continuez à être aussi imprudents », les avertira-t-il.

Une fois qu'il sera convaincu de l'identité des PJ, Hermann leur tendra une clé. « Prenez les escaliers derrière la porte sur la droite du bar, votre droite. Montez tout en haut et suivez le couloir sur la gauche. Votre logement est derrière la porte tout au fond et est assez grand pour vous tous. J'espère que vous le trouverez satisfaisant, d'autant que je n'ai aucune autre chambre disponible. Étant donné que votre logement donne sur le gibet local, vous aurez une bonne vue sur la pendaison de demain. Le bandit de grand chemin qui se fait appeler la Guivre a rendez-vous avec Mórr peu après midi. » Sur ce, Hermann se tourne vers d'autres clients.

Si les PJ lui demandent si d'autres personnes se sont renseignées sur leur arrivée, Hermann répondra : « Absolument personne ne m'a approché dans ce sens. Attendez-vous quelqu'un ? » La dernière question devrait leur faire comprendre que l'aubergiste n'est au courant de rien d'autre que leur besoin de logement. Hermann acceptera volontiers tout argent que les PJ lui offriront pour les tenir « informés ».

Les PJ pourraient décider d'inspecter soigneusement les alentours pour s'assurer qu'ils ne courent aucun danger immédiat. Ils peuvent s'y prendre de plusieurs manières. Ils pourraient jouer les personnes saoules et frapper aux portes voisines pour voir qui répond, et prétendre rechercher leur propre chambre ou quelque personne fictive. Ils pourraient aussi prendre le parti de regarder depuis l'extérieur et d'essayer d'identifier leur chambre d'après la description d'Hermann. Ils pourraient essayer de voir s'il est possible de distinguer quelqu'un dans leur chambre. Cela pourrait impliquer de trouver un arbre susceptible de donner un point de vue sur l'intérieur de la chambre, mais escalader un arbre en plein jour risque d'éveiller les soupçons. Il y a quantité d'autres choses que les PJ pourraient faire, mais au final, ils ne trouveront rien d'étrange.



La préparation

La chambre est assez spacieuse avec deux lits, suffisamment larges pour accueillir chacun deux personnes. Il y a assez de place par terre pour que trois ou quatre personnes y dorment. Il y a deux pots de chambre pour se soulager et un baquet d'eau pour se laver, ainsi que deux gros coffres pour que les clients rangent leurs effets. La serrure de la porte semble assez simple, mais quelqu'un d'expérimenté en crochetage verra qu'elle est un peu plus complexe qu'il n'y paraît (malus de 10% aux tests). Une cheminée est située sur le mur adjacent à la porte avec suffisamment de bois pour laisser le froid de la nuit à la fenêtre. Il y a des fenêtres sur deux murs, l'une en façade de l'auberge et

l'autre donnant sur le gibet tout proche. Toutes deux peuvent être fermées et calfeutrées de l'intérieur.

Les PJ pourraient prendre la précaution d'organiser des tours de garde pour la nuit en se focalisant probablement sur les fenêtres et la porte. Vers deux heures du matin, un personnage se glissera dans la chambre à travers une porte secrète à côté de la cheminée. Du fait de la compétence de la femme qui est entrée, tout PJ de garde devra réussir un **test d'*Écoute* à -20 [WJRF2 : test de *Perception auditive* Difficile (-20%)]** (*Acuité auditive* +10) pour entendre l'intruse. Natassia Hess est armée et capable de réduire au silence toute personne qui essaierait de donner l'alarme.

Note au MJ : il peut être avisé ici d'accorder à Natassia un *coup assommant* réussi pour s'assurer qu'un PJ de garde ne donne pas l'alerte à l'ensemble de l'établissement.

D'une voix calme, afin de ne pas alarmer la (ou les) personne de garde ainsi surprise, Natassia dit : « S'il vous plaît, ne vous inquiétez pas et ne faites pas de bruit, de peur que cette réunion ne soit compromise. Ceux à Middenheim qui croient en votre discrétion m'ont envoyée discuter de choses délicates avec vous. Mon nom est Kirsten Lübeck. » Kirsten (Natassia) fait une pause afin de voir la réaction des PJ. Ceux-ci verront une femme aux cheveux noirs (les cheveux de Natassia sont normalement auburn, mais elle porte une perruque) et aux yeux gris. Kirsten mesure environ 1m70 et est de constitution moyenne. Elle semble avoir une trentaine d'années.

Si les autres PJ sont toujours endormis, Kirsten attend que le PJ de garde les réveille. Elle veut que chacun puisse entendre ce qu'elle a à dire pour s'assurer qu'ils reçoivent l'information sans le filtre d'une mémoire défaillante.

Kirsten continue alors : « Il s'est passé des choses graves tandis que vous étiez au loin. De sérieux efforts ont été faits pour préparer la réconciliation avec les Sigmarites, et nous faisions de bons progrès. En fait, les chefs sigmarites à Altdorf se sont mis d'accord sur un document qui aurait fait son chemin dans le processus de paix ; tout ce dont nous avions besoin était que les ulricains l'acceptent. Les chefs du culte se sont rassemblés à Middenheim, mais nous nous sommes précipités dans des problèmes avec certains de nos… hum… prêtres les plus zélés. De trop nombreux problèmes si vous voyez ce que je veux dire. Comme si cela n'était pas assez, les nouvelles du massacre de Bösel sont arrivées à Middenheim avant que l'assemblée ne soit reconvoquée au printemps dernier – bien entendu, c'était l'excuse que les extrémistes attendaient pour rester à l'écart et faire échouer la réconciliation. »

« Nous avons des raisons de croire que les prêtres ulricains qui ont empêché l'approbation du document d'Altdorf sont associés à un groupe d'extrémistes qui se font appeler les Fils d'Ulric. Si je ne me trompe pas vous avez déjà rencontré ces bandits au moins une fois. Nous devons identifier ces criminels et révéler tout rapport qu'ils peuvent avoir avec les meneurs ulricains, avant qu'ils ne réussissent à amener la guerre sur nous tous. C'est là, messeigneurs, que vous entrez en jeu. »

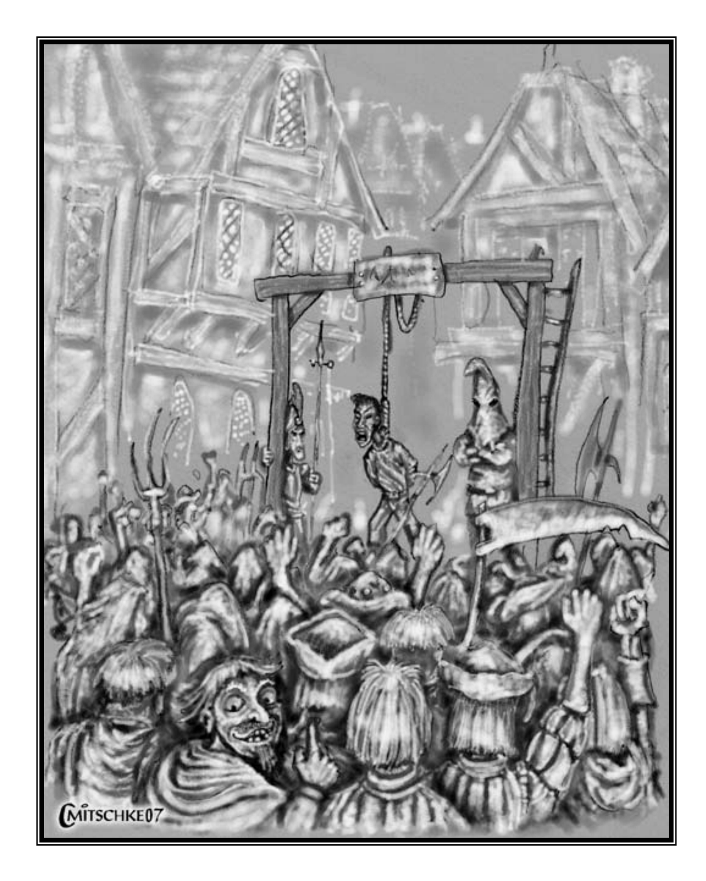
« Nous avons des informations sur un de leurs agents à Bergsburg. Je ne connais pas les détails, mais un courrier de Middenheim arrivera demain, peu après la pendaison, apportant un message scellé pour vous. Ce message vous expliquera comment contacter un de vos confrères Chevalier Panthère à Bergsburg. Le messager vous reconnaîtra et viendra à vous, essayez donc de ne pas trop attirer les regards. En fait, l'anonymat et la discrétion seront de mise. Des questions ? »

Si elle est questionnée sur le massacre de Bösel, Kirsten transmettra les informations suivantes :

- Des bandes de mutants portant l'emblème d'une couronne rouge ont attaqué un village du Middenland appelé Bösel.
- Ces mutants ont été capturés par un répurgateur ulricain nommé Karl Kuten qui les a traînés au village pour qu'ils y soient jugés.
- Cependant, le magistrat impérial qui a présidé le procès a décrété que le traitement infligé aux mutants par le répurgateur était une violation de l'édit impérial protégeant ces abominations des mauvais traitements (Kirsten ne cherchera pas à cacher son complet désaccord avec cet édit).
- Les villageois se sont révoltés et ont tué le magistrat, la majeure partie de son escorte et les mutants, mais dans la semaine qui a suivi, les villageois eux-mêmes ont été massacrés et leurs habitations rasées jusqu'à la dernière pierre. Quelques jeunes enfants ont échappé au carnage en se cachant dans une fosse d'aisance, et selon ce qu'on a pu apprendre d'eux, les malfaiteurs étaient une bande non identifiée de Sigmarites.

S'ils lui demandent plus de détails sur le conflit et les efforts de réconciliation entre Sigmarites et Ulricains qu'elle a mentionnés, Kirsten peut leur apprendre que :

- Le document est appelé l'Entente d'Eimar, car l'idée était que les représentants des deux cultes se rencontrent dans un monastère de Verena appelé Eimar, près de Kutenholz, où ils devaient signer une version finalisée de l'Entente.
- Le débat ulricain qui s'est ensuivi à Middenheim a été perturbé par de nombreux incidents par lesquels des informations sensibles ont été révélées à des démagogues qui ont dégradé le climat en ville. La source de ces fuites n'a pas encore été identifiée.



- Finalement, la réticence du Fræi-Ulric de Talabheim, ainsi que celle d'autres prêtres dirigeants, a fait tomber à l'eau les efforts pour trouver un consensus sur l'Entente. On pense que certains de ces opposants sont sous l'influence des Fils d'Ulric.

Dans le cas où les PJ demanderaient pourquoi ils ont été choisis pour cette mission, Kirsten leur dira que leurs expériences à Kislev et les talents dont ils ont faits preuve dans des situations assez sensibles ont prouvé qu'ils étaient capables de prendre ces choses en main. Si elle est interrogée plus avant sur cette question, elle admettra que ses chefs craignent que des agents infiltrés familiers du réseau habituel d'espions n'aient rejoint les Fils d'Ulric, et qu'ils ont donc besoin de sang neuf pour cette tâche particulière.

Si les PJ s'enquièrent de ce qu'ils pourraient retirer de l'accomplissement de cette mission, Kirsten répondra qu'elle ne le sait pas précisément. Il est possible que les PJ soient autorisés à faire ce qui leur plaît, mais elle ne parierait pas là-dessus. Elle suppose que son employeur veillera à les récompenser pour leurs efforts, mais elle n'a pas connaissance de ces détails. Si les PJ refusent, Kirsten gage qu'ils seront exclus des rangs des Chevaliers Panthère – car ils sont toujours liés par leur serment de servir le Graf – et déclarés hors-la-loi, voire assassinés.

Kirsten n'a pas l'intention de reconnaître qu'elle en sait plus que ce qui vient d'être décrit. Les réponses aux questions qui sortent du cadre des points ci-dessus devraient être vagues et – si besoin est – Kirsten dira simplement qu'elle ne sait rien de plus que ce qu'elle a déjà dit. Une fois que les PJ n'auront plus de questions, Kirsten leur indiquera que dès qu'ils auront obtenu les informations désirées (qui leur seront précisées par l'agent des Chevaliers Panthère à Bergsburg), ils devront se débrouiller seuls en toutes circonstances et retourner à Middenheim avec ce qu'ils auront récolté. Peu après leur arrivée dans la cité, les PJ devront laisser un mot précisant où ils logent au barman du cabaret de la Lune Rouge dans le quartier de Freiburg. Des dispositions pour un rendez-vous seront prises à ce moment.

Après cela, Kirsten (Natassia) s'excuse et repart par la porte secrète. Une fois refermée, elle barre la porte afin que les PJ ne puissent pas la suivre facilement. Kirsten monte alors les escaliers, plutôt que de redescendre vers la cave. Quand elle atteint le toit, Kirsten attend en silence pendant 10 à 15 minutes (ou plus longtemps) pour s'assurer qu'il n'y a personne aux alentours. Puis elle se déplace discrètement vers le coin le plus éloigné de la chambre des PJ. Elle s'arrête à nouveau pour écouter, puis redescend jusqu'à son propre logement. Kirsten enlève ensuite sa perruque et change son déguisement pour ressembler à une femme plus âgée qu'elle ne l'est. Elle a prévu de rester dans sa chambre jusqu'à ce qu'elle puisse partir en toute sécurité durant la pendaison.

L'attente

Les PJ ont le temps de discuter de l'option à choisir. L'idée de prendre part à une mission si dangereuse pourrait leur paraître peu tentante. D'un autre côté, ce peut être l'occasion de jouer un grand rôle dans les événements qui remodèlent actuellement l'Empire et sa politique. Si les PJ se révèlent être une bande de pleutres, c'est le bon moment pour eux de s'éclipser. S'ils prennent cette voie, ils prennent le risque de voir d'autres espions comme Hermann rapporter leur couardise au Graf. Le MJ devrait permettre aux PJ de discuter pendant la nuit et la matinée qui suit, en espérant qu'ils continuent à jouer les héros et acceptent la mission.

Peu après l'aube, une diligence du Feu Noir s'apprête à embarquer ses voyageurs pour Wurtbad. Des PJ timorés cherchant à fuir une telle vie de dangers et d'intrigues pourraient essayer d'y prendre place. La voiture est pleine et aucun passager ne cédera sa place à moins de 100 CO. Cette somme est astronomique mais c'est comme ça. Un PJ devra réussir un **test de *Commerce*** (*Charisme* +10) **[WJRF2 : test de *Marchandage*]** pour qu'un passager lui vende sa place pour 80 CO.

En fin de matinée, une foule se rassemble devant l'auberge du Bourreau. Assister à une exécution est considéré comme une attraction des plus excitantes par les citoyens de Talagraad. Seuls les combats de gladiateurs, d'ours ou les

les matchs de Rotzball contre les rivaux hochlandais de Langwiese sont plus populaires. Mais contrairement aux trois autres, on peut venir en famille à une pendaison publique.

De copieuses huées annoncent l'arrivée de la charrette où se tient un pauvre hère enchaîné. Ses cheveux et ses habits sont collants et tachés par les fruits et légumes dont il a été la cible tout le long du trajet. Les contusions qui couvrent son visage et son cou témoignent du traitement peu agréable (ce qui n'est pas surprenant) qu'il a subi de la part des autorités. Un panneau de bois portant les mots « voleur » et « assassin » pend à son cou.

Deux rudes gaillards, qui accompagnaient le prisonnier, le précipitent brutalement sur l'échafaud et lui mettent la corde autour du cou. Ils descendent ensuite, laissant place à un homme avec une cagoule noire, qui se tient près du levier. Un autre homme monte sur l'échafaud et déroule le parchemin scellé qu'il a en mains. Il fait cette annonce, rythmée par les encouragements de la foule :

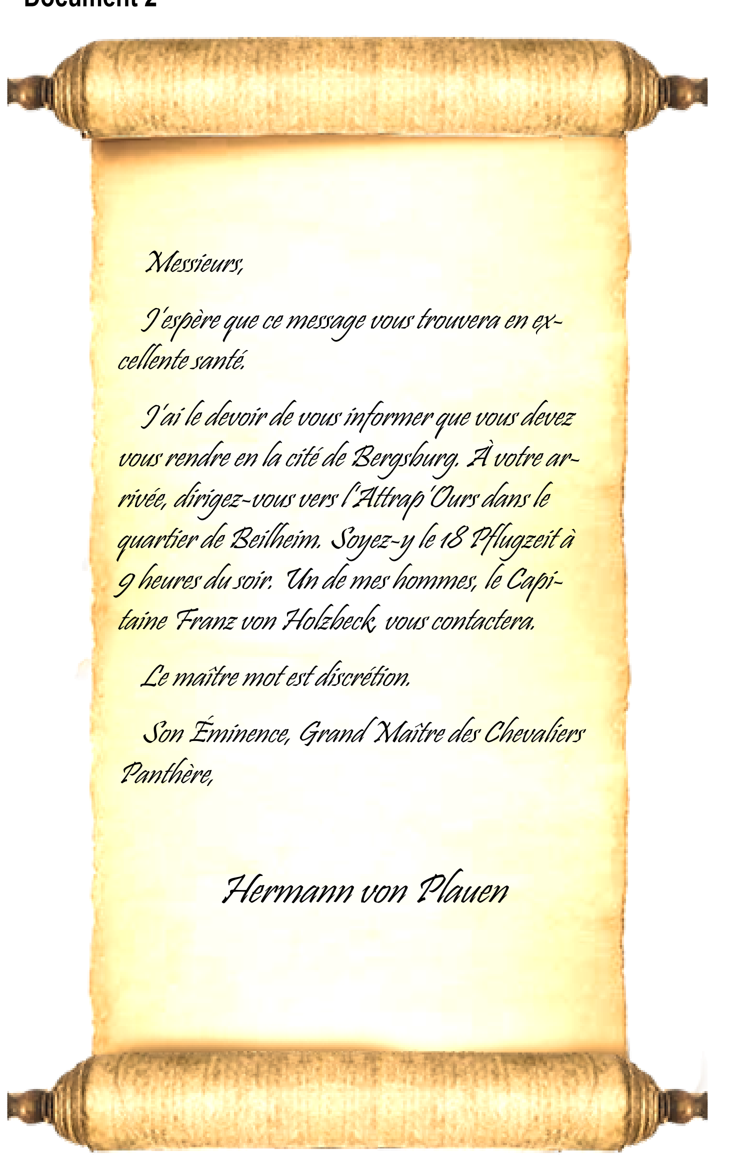
« Oyez, oyez. Par le pouvoir de ce mandat, signé par Sa Grandeur, la Grande Duchesse de Talabheim, Le dangereux et cruel bandit et meurtrier connu en ces contrées sous le nom de la Guivre a été condamné à mort par pendaison pour ses nombreux crimes. Grandes offenses comprenant : meurtre, viol, destruction de biens, rapines, conduite obscène et adoration des dieux interdits. Puisse-t-il souffrir au bout de cette corde jusqu'à ce que Mórr envoie ses corbeaux lui arracher les yeux et mène son âme vers la punition éternelle qui sied à ses actes odieux et criminels. »

Pendant que le crieur public enroule son parchemin, la Guivre déverse un flot d'insinuations obscènes sur la parenté de divers officiels, y compris la Grande Duchesse, et les questionne sur la nature de leurs appétits charnels. Le bourreau ne laisse que quelques instants à la Guivre pour proférer ses insultes avant de tirer le levier qui ouvre la trappe sous les pieds du criminel. Lorsque la corde arrête sa chute, ses jambes entament les convulsions de la « danse de Mórr ». La Guivre se balance au bout de la corde alors que la mort le gagne lentement. Personne dans la foule ne se précipite pour tirer sur ses jambes et donner ainsi au bandit une mort rapide en lui brisant le cou. Certains continuent à le huer tandis que le gros de la foule se disperse, d'autres spectateurs se dirigeant vers l'auberge du Bourreau pour prendre une pinte.

Le temps s'écoule lentement, jusqu'à ce qu'un cavalier arrive du nord en milieu d'après-midi. L'homme porte un brassard bleu sur lequel est cousu un écusson aux armoiries de Middenheim. Le courrier entre dans la salle commune en balayant la pièce du regard. S'il ne repère pas les PJ, il se renseignera auprès d'Hermann. Le tenancier désigne alors les PJ au middenheimer.

Le messager approche et se présente comme étant Ernst Blücher, courrier au service de Frederick Reuchlin, Chancelier de Middenheim (et successeur de Josef Sparsam). Il ouvre ensuite sa sacoche et en sort un parchemin roulé dans un ruban bleu et scellé à la cire. Les PJ ayant la compétence *Héraldique* **[WJRF2 : *Connaissances académiques (généalogie / héraldique)*]** peuvent tenter un **test d'Int** à +10% pour reconnaître le sceau du chancelier de Middenheim. S'ils font mine d'ouvrir le message en public, Ernst leur suggérera poliment qu'ils devraient le faire en privé. Il annonce ensuite qu'il doit partir et demande qu'un des PJ appose sa marque sur un autre document qu'il transporte, afin d'accuser réception du message.

Document 2


Messieurs,

J'espère que ce message vous trouvera en excellente santé.

J'ai le devoir de vous informer que vous devez vous rendre en la cité de Bergsburg. À votre arrivée, dirigez-vous vers l'Attrap'Ours dans le quartier de Beilheim. Soyez-y le 18 Pflugzeit à 9 heures du soir. Un de mes hommes, le Capitaine Franz von Holzbeck, vous contactera.

Le maître mot est discrétion.

Son Éminence, Grand Maître des Chevaliers Panthère,

Hermann von Plauen

Ayant déjà emprunté cette route pour rejoindre Kislev, les PJ peuvent se rappeler que le trajet entre Bergsburg et Talagraad représente 8 jours de marche. Ils pourraient essayer de trouver d'autres modes de transport, mais ceux-ci seront peut-être au-dessus de leurs moyens.

Si les PJ se renseignent auprès d'Hermann sur les diligences qui desservent Bergsburg, il leur suggérera d'aller voir du côté de la taverne du Blaireau sans Poils. Elle est située au départ de la route qui mène à Talabheim et sert de terminus sud pour les Diligences du Hochland.

Jour	Événement / Étape
11 Pflugzeit	Arrivée au village de Langwiese. *Le Grand Duc von Bildhofen, le Grand Duc von Krieglitz et le Baron Nikse se rencontrent dans un pavillon de chasse près de Delberz pour discuter d'une stratégie dans la perspective d'une guerre.*
12 Pflugzeit	Arrivée au village de Barwedel.
13 Pflugzeit	Arrivée au village de Flaschfurt. *La rencontre entre les trois seigneurs ulricains aboutit à un accord visant à maintenir le Graf Todbringer de Middenheim dans l'ignorance de leurs plans et à empêcher toute tentative de sa part d'utiliser son armée d'une manière qui contrarierait leurs objectifs. Chacun repart pour sa province.*
14 Pflugzeit	Arrivée à la ville de Heedenhof.
15 Pflugzeit	Arrivée à l'auberge-relai du Faisan Paradant.
16 Pflugzeit	Arrivée à l'auberge-relai du Gobelin Pendu.
17 Pflugzeit	Arrivée au village de Garssen.
18 Pflugzeit	Arrivée à Bergsburg. *Les armées d'Ostland et du Talabecland se rassemblent le long de la frontière.*

Au Blaireau sans Poils

Les Diligences du Hochland louent une partie de l'auberge. Si les PJ se renseignent pour la réservation d'un voyage, le patron, Adolphus Pilzner, les dirige vers Otto Kretchner, l'employé de la compagnie. Le jovial et bien-portant Otto engage la conversation sur les rumeurs et les dernières nouvelles. S'il est contacté le soir précédant le départ prévu des PJ, il pourra leur proposer 4 places assises à l'intérieur de la diligence, les autres devant se contenter de voyager sur le toit. Le tarif est de 7 CO par personne et par jour, payable d'avance. Les PJ peuvent essayer de marchander avec Otto, mais il ne descendra pas en-dessous de 5 CO par personne et par jour. S'ils essayent d'obtenir des places le matin de leur départ, ils en seront pour leur frais.

Otto est l'un des informateurs engagés par les Fils d'Ulric pour repérer les Ulricains de talent qui pourraient être recru

tés, ainsi que les espions sigmarites. Il semble qu'Otto aime vivre dangereusement puisqu'il est également agent de la Société des Entrepreneurs de Denethal, un joli nom pour un groupe de « gentilshommes » impliqués dans le commerce d'esclaves le long de la Talabec. Otto repère les jeunes gens isolés, à qui il prête une oreille sympathique. Sa véritable intention est de s'assurer que la disparition de la victime passerait inaperçue. Une fois rassuré, il informe Adolphus qui verse un somnifère dans la boisson de la future victime. Les videurs d'Adolphus, Diehl et Johannes, transportent alors discrètement le drogué dans une cellule de la cave jusqu'à ce que les esclavagistes viennent récupérer leur lot. Dans ce scénario, Otto ne tentera rien contre les PJ, trop armés et aguerris à son goût.

Par monts et forêts

Le tableau suivant suppose que les PJ voyagent à pied, à une allure normale. Il est possible que les PJ trouvent un moyen d'aller plus vite (pour mémoire, le vol de chevaux est un délit très grave qui finit souvent par une pendaison). Le MJ peut ajouter une ou deux rencontres pour égayer un peu le voyage.

Faire du stop

Pour quitter Talagraad et se rendre à Bergsburg, les PJ doivent traverser la rivière Talabec. Tobias Fähremann transporte des gens sur son bac depuis une vingtaine d'années, bien qu'il donne l'impression de faire ça depuis deux fois plus longtemps (les dents qui lui manquent et sa respiration sifflante y sont pour quelque chose). Ses fils, Ernst et Walter, l'aident en tirant sur une corde pour que les passagers traversent le plus rapidement possible.

Tobias fait payer 10 pistoles par personne pour la traversée. Si les PJ voyagent en diligence, le coût du bac est déjà couvert. Malgré le fait que ni lui ni ses fils ne soient très bavards, Tobias sait écouter et il sera prêt à divulguer les rumeurs qu'il a entendues en échange de quelques pièces (4 pistoles suffiront à le faire parler). Étant donné son métier, il connaît toutes les rumeurs listées plus haut sur l'Ostland et le Talabecland, ainsi que celles du Hochland décrites plus loin.

Tobias débarque ses passagers non loin d'un temple circulaire sur la rive nord. Bien que sa forme et son architecture suggèrent qu'il soit dédié à Taal, le temple est en réalité voué au culte de Karog, divinité de la rivière dans ces contrées. Tobias ou l'un de ses fils fera une offrande au dieu avant de retourner à Talagraad.

Les nouvelles et rumeurs à ce moment du voyage sont les suivantes :

***Hochland* :**

- *Ludenhof prend possession du Hochland. Il va épouser la fille Tussen-Hochen, Simone, et je doute qu'il attende la mort de sa mère avant de prendre le pouvoir.*
- *Pas étonnant ! Ça fait des années qu'il tient la vieille baronne. Il paraît qu'il l'a compromise : il s'est arrangé pour la faire séduire par un jeune débauché et l'a ensuite menacée de révéler sa liaison si elle n'accédait pas à ses demandes.*
- *Restez sur vos gardes si vous prenez la route de la Vieille Forêt vers Bergsburg. De nombreux forestiers des villages du coin ont mystérieusement disparu.*
- *Ludenhof a vidé la plupart des villages de ses hommes pour les enrôler dans son armée. Je parie que les femmes qu'ils ont laissées derrière eux se sentent un peu seules, si vous voyez ce que je veux dire.*
- *J'ai entendu dire que les Ostlanders avaient reconstruit le pont de Struhelspan, au nord de Hergig. À mon avis, ces salauds vont bientôt débouler sur le Hochland.*
- *Tout va de plus en plus mal. Les récoltes de l'été dernier ont été assez mauvaises et le mauvais temps a détruit les cultures d'hiver. On dirait que la période de vaches maigres va se poursuivre en plein été.*
- *Certaines fermes isolées ont subi des raids de bêtes sur deux pattes dans la Drakwald. Je vous le dis, les choses empirent d'une année à l'autre.*

On cherche des hommes de valeur

Cette rencontre peut se dérouler soit devant la Grenouille Agile dans le village de Langwiese ou devant le Géant Endormi à Heedenhof. Toutes deux sont des auberges-relais de la compagnie des Diligences du Hochland.

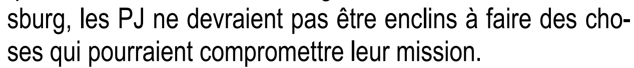
Alors que les PJ arrivent au relais – à pied ou en voiture – après une journée de voyage, ils aperçoivent quatre soldats en livrée rouge et verte avec une croix blanche [NDT : écartelé de gueules et de sinople à la croix d'argent], entourant un homme assis à une table, devant le relais. L'homme assis porte une armure de plates sous une tunique vert foncé, et un chapeau à larges bords surmonté de longues plumes rouges et vertes. Une file de six ou sept hommes, d'environ vingt ans pour la plupart, se tiennent devant la table en chahutant. Ils donnent leurs noms à l'homme qui les note sur son registre. Chacun reçoit ensuite un brassard rouge et vert, un bouclier de bois et une hache. On leur ordonne ensuite de ranger leurs effets personnels et leurs



armes dans un des trois chariots garés derrière l'auberge. Ils partiront pour l'est le lendemain matin.



Un des hommes en livrée remarque les PJ et interpelle les hommes du groupe : « Vous, là ! C'est votre jour de chance. Le Comte Ludenhof de Hergig cherche des volontaires pour rejoindre son armée. Entrez donc dans la file. Vous ne voudriez pas décevoir le Comte ! » Un simple refus de s'engager leur vaudra quelques ennuis avec les gardes, mais il n'y aura pas de violences – à moins qu'ils ne bafouent l'autorité des hommes du Comte d'une quelconque manière. Étant donné qu'ils doivent se rendre à Bergsburg, les PJ ne devraient pas être enclins à faire des choses qui pourraient compromettre leur mission.



Si les PJ montrent le médaillon les identifiant comme Chevaliers Panthère, ils attireront l'attention et la curiosité du Baron Konrad von Heeden, l'homme en plates et chapeau à plumes. « Vous n'avez pas l'air de Chevaliers Panthère, commente-t-il. Comment savoir si vous n'avez pas volé ces médaillons ? » Von Heeden n'a pas l'intention d'arrêter les PJ, mais il veut les tester. Si les PJ répondent avec timidité ou se montrent mal à l'aise, le Baron supposera qu'ils sont des usurpateurs. Il en informera les autorités compétentes, ce qui vaudra sans doute aux PJ d'être recherchés comme criminels. Si les PJ se montrent fermes dans leur manière de répondre, von Heeden se contentera de sourire et oubliera l'incident. Les PJ n'auront pas besoin de lui montrer la lettre qu'ils ont reçue du Grand Maître.

Arrivée aux portes

Quand les PJ arrivent à la porte sud de Bergsburg (Sudentor), ils y voient une longue file de piétons et de chariots qui attendent de pouvoir entrer. Comme dans la plupart des grandes villes de l'Empire, chaque personne doit s'acquitter d'une taxe de 1 CO par jambe. Bon nombre de voyageurs ont en fait des documents ou des médaillons qui les exemptent de la taxe : les prêtres et agents des cultes officiels (Sigmar, Ulric, Taal, Verena, Mórr et Shallya), les membres de certaines guildes (comme celle des marchands), les nobles, les compagnies de diligences enregistrées ainsi que leurs passagers, et toute personne qui aurait obtenu ce privilège de la famille régnant sur la province (ici, les Tussen-Hochens).

Les scribes et collecteurs doivent non seulement vérifier le statut des personnes exemptées et les patentes des diligences, mais aussi enregistrer et encaisser les taxes de ceux qui doivent payer. Une équipe de quatre à six gardes assurent l'ordre et réquisitionnent toutes les armes et armures non autorisées. Généralement les visiteurs ont le droit de porter une arme à une main et une dague ; tout le reste est confisqué (sauf autorisation spéciale accordée par les autorités compétentes). Des reçus sont délivrés en échange des armes, permettant à leur propriétaire de les récupérer en quittant la ville.

Les PJ essaieront peut-être d'utiliser leur médaillon de Chevaliers Panthère pour être exemptés de la taxe. Ça ne marchera pas mais ils seront autorisés à porter ouvertement une chemise de maille, à condition que leur médaillon reste également bien en vue. Cela devrait faire réfléchir les PJ pour savoir s'ils veulent dévoiler leur statut aux yeux de tous.

Pendant qu'ils font la queue, les PJ peuvent entendre les rumeurs suivantes :

- *Ludenhof va mener Bergsburg à la ruine avec ses manières belliqueuses (ces propos relèvent de la trahison).*
- *J'ai entendu dire qu'il comptait construire une route reliant Garssen à Krudenwald.*
- *Je parie que les conseillers de Krudenwald ont garni les poches du comte pour qu'il favorise leur ville contre Bergsburg.*
- *On dit qu'un devin a prophétisé que la peste serait le lot de Bergsburg et du reste du Hochland.*

- *D'après la rumeur, la vieille Baronne souffrait de démence quand elle a accepté les conditions du Comte (ces propos relèvent de la trahison).*
- *La guerre se prépare. Le Comte va tout faire pour empêcher ces maudits Ostlanders d'attaquer par l'est.*
- *Plusieurs fermes appartenant à des Sigmarites ont été incendiées dans la vallée de Drakwasser, près de la frontière avec le Middenland.*

Si les PJ se renseignent sur le quartier de Beilheim, les gardes des portes leur indiqueront le chemin moyennant quelques pistoles et leur diront que le quartier est habité par de nombreux soldats et hommes d'armes. Les tavernes y sont bruyantes et désagréables mais cela ne pose pas de problème à la clientèle. La criminalité est relativement basse et les rues assez sûres. Si un PJ arbore ouvertement des insignes sigmarites, les gardes lui suggéreront poliment de les cacher sous une tunique ou ailleurs. Il y a beaucoup d'Ulricains dans ce quartier qui accusent les agitateurs sigmarites d'être à l'origine des problèmes de la région.

Note au MJ : Les informations sur Bergsburg utilisées dans ce scénario viennent du « *Bergsburg Project* » (www.bergsburg.darcore.net). Nous recommandons aux MJ d'aller jeter un œil sur ce site et d'y piocher les éléments nécessaires pour agrémenter cette partie du scénario.

Jetés aux loups

Ce que les gardes ne précisent pas aux PJ, c'est que le quartier de Beilheim abrite ce qui se rapproche le plus du radicalisme religieux dans la ville habituellement tolérante de Bergsburg. Nombre de ceux qui y résident sont des hommes d'armes qui pensent que la ville devrait (de force si nécessaire) rejoindre l'alliance ulricaine pour contrer l'influence croissante et insidieuse du culte de Sigmar. Beaucoup sont aussi bouleversés par le massacre de Bösel et projettent de rejoindre l'armée du Comte Ludenhof.

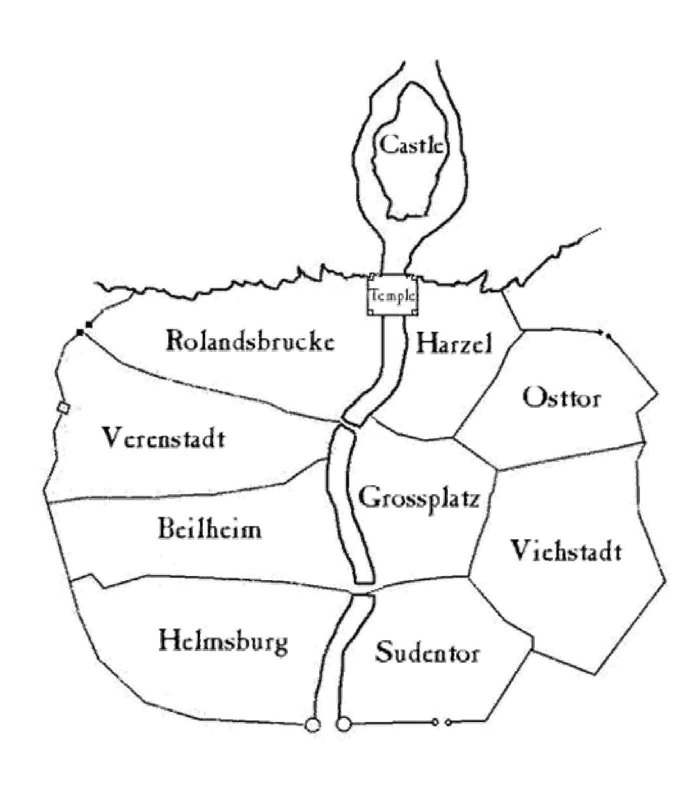
Une nuit à l'Attrap'Ours

Situé sur la Ruhigerstrasse, l'Attrap'Ours (n°5 sur la carte ci-après) est une grande salle remplie d'une clientèle bruyante et souvent puante d'hommes d'armes, soldats, mercenaires et un certain nombre d'hommes du guet. La nourriture y vaut un peu mieux que du gruau et la bière est tout juste passable. La paille étendue sur le plancher pour absorber les liquides infects répandus pendant la nuit est remplacée chaque matin.

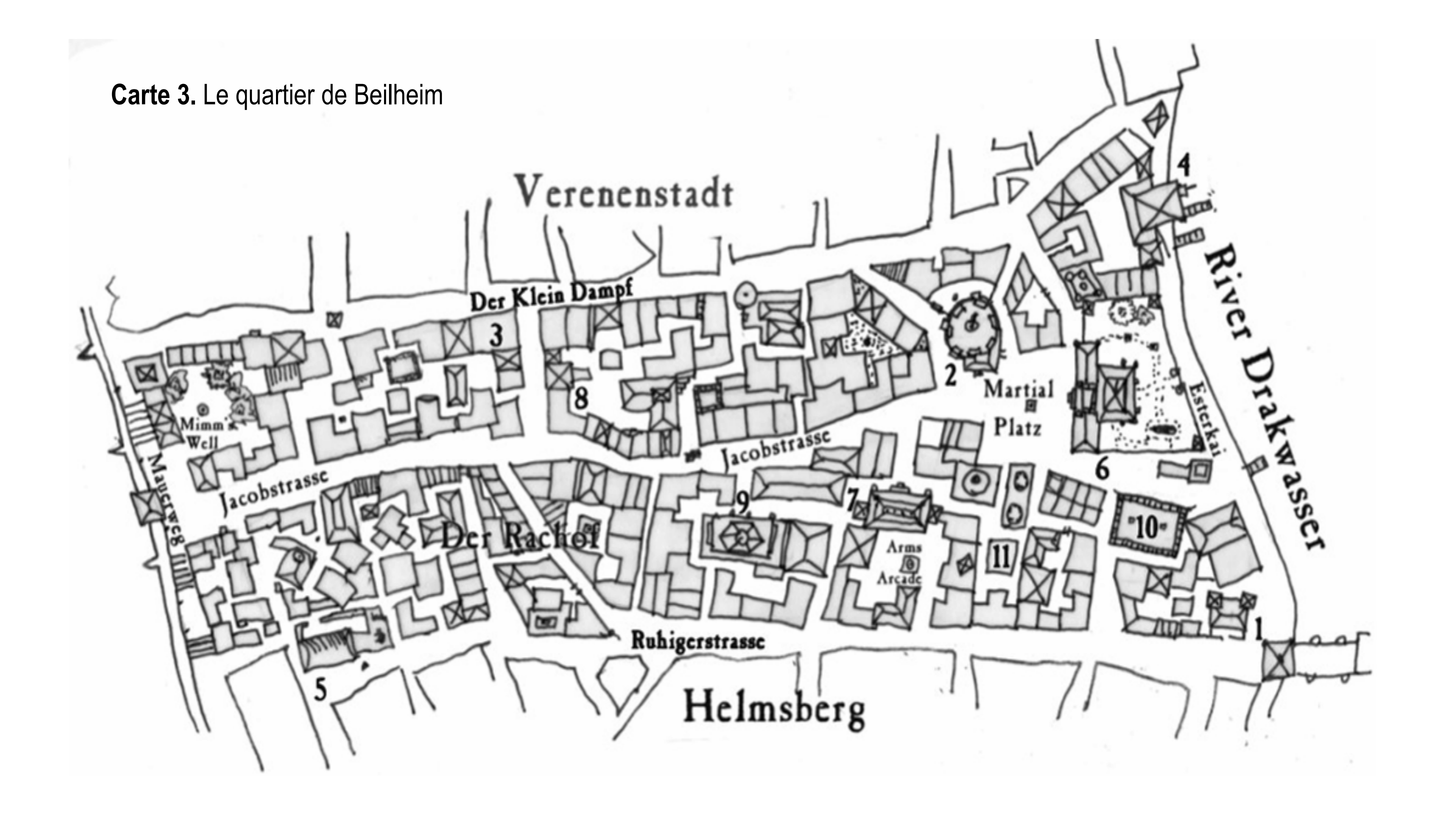
La principale attraction de l'Attrap'Ours est la cave à bière reconvertie où le propriétaire, qui est connu sous le simple nom de « Kudo », organise des combats clandestins. L'admission se fait seulement par invitation, et les videurs jumeaux – Ansel et Erich Hauptmann – passent leur temps à éconduire les indésirables. Ceux qui insistent pour entrer sont généralement battus jusqu'à l'inconscience et, s'ils sont chanceux, jetés dans la rue où certains pourraient bien leur uriner dessus (ou pire).

Il y a quelques tables libres au centre de la salle commune à l'arrivée des PJ. Ceux qui souhaitent pouvoir discuter discrètement ont déjà pris la plupart de celles situées le long des murs et dans les coins. Les PJ remarqueront vite qu'il n'y a pas de non-humains à l'Attrap'Ours. Les Ulricains les plus extrêmes qui fréquentent l'auberge ne les apprécient pas, tout particulièrement les Nains en raison de leurs liens avec le culte de Sigmar. S'il y en a parmi les PJ, ils vont devenir la cible de regards mauvais. Tant qu'ils les ignorent on les laissera tranquilles, même s'ils seront occasionnellement la cible d'un regard furieux. S'ils réagissent par des insultes ou des menaces, ils risquent de provoquer une bagarre (à la discrétion du MJ). À l'opposé, une attitude trop soumise pourrait aboutir au même résultat.

Étant donné l'attention et l'examen minutieux que tendent à attirer les nouveaux arrivants, les PJ ayant la compétence *Sixième sens* se sentiront observés plus ou moins longtemps par différentes personnes. Du coup, ils seront incapables de déterminer si un individu en particulier les observe.



Carte 2. Les quartiers de Bergsburg



Carte 3. Le quartier de Beilheim

Si les PJ font attention à ce qu'ils disent et ne montrent aucun signe sigmarite, ils seront probablement laissés tranquilles. La clientèle de l'Attrap'Ours respecte l'intimité autant qu'elle se méfie des nouvelles têtes. Les PJ devraient aussi cacher leurs médaillons de Chevaliers Panthère s'ils ne veulent pas que les guerriers qui connaissent cet insigne viennent les interroger sur l'inaction du Graf Boris face à l'agression sigmarite.

Un peu après 9 heures, quand il semble que les PJ n'attirent plus l'attention (ou un certain temps après qu'ils se soient fait remarquer) dans la salle bondée, un grand gaillard à la barbe grise et puant la bière approche tranquillement de leur table. « Je vous observe depuis un moment » dit-il à voix basse. « Vous semblez attendre quelqu'un. Je me trompe ? »

Peu importe leur réponse, le Capitaine Franz von Holzbeck a reconnu les PJ grâce à la description qu'on lui en a faite. Il tire une chaise – éventuellement d'une autre table s'il n'y en a plus à celle des PJ – et s'assied sans attendre leur invitation. « Je vais faire court », dit-il à voix basse. « J'ai des informations pour vous mais ce n'est pas le bon endroit pour ça. D'ici une heure, dirigez vous vers l'enceinte ouest et une fois là-bas, prenez au nord la Mauerweg. Continuez jusqu'à la Jacobstrasse. Juste au nord de cette rue, il y a un vieux puits dans une cour avec des arbres en fleur. On l'appelle le Puits de Mimm. Je vous verrai là-bas. Laissez-moi un quart d'heure d'avance. Vous y serez avant moi, je dois m'assurer que vous ne serez pas suivi. Rappelez-vous, le maître mot est discrétion. » Sans attendre la réponse des PJ ni répondre à leurs éventuelles questions, le grand homme quitte le l'Attrap'Ours.

Au puits

Le MJ peut rendre le trajet aussi facile ou difficile qu'il le souhaite. Personne dans cette ville ne recherche les PJ à ce stade, mais ils ne sont pas censés le savoir.

Comme les membres du guet fréquentent l'Attrap'Ours, il y en a un certain nombre au voisinage de l'auberge. Ils sont attentifs à tout comportement « étrange », et si les PJ se font remarquer, ils les observeront attentivement, juste au cas où. Et il y a de fortes chances pour que les PJ leur semblent bizarres. Ceux qui ont *Sixième sens* devraient se sentir particulièrement mal à l'aise, mais cette impression devrait disparaître tandis qu'ils s'éloigneront de l'Attrap'Ours.

De nombreuses boutiques (toutes fermées pour la nuit) bordent les allées proches de la cour. L'odeur du bois coupé et des fourrures apprêtées imprègne l'endroit. Le puits se trouve au centre de la cour. La seule lumière est celle de la nuit claire qui fait porter loin les ombres des arbres et des bâtiments voisins (si les PJ arrivent le 19 Pflugzeit, Mannslieb sera haute dans le ciel, à trois jours de la pleine lune). Une grande variété de talismans pendent aux branches des arbres avoisinants. Si les PJ inspectent le puits, ils découvriront que des gravures élaborées décorent son muret de

pierre. Les PJ qui ont la compétence ***Théologie*** **[WJRF2 : *Connaissances académiques (théologie)*]** et réussissent un **test d'Int** peuvent deviner que le puits et son environnement ont une signification religieuse. Si le PJ en question a consacré un certain temps à l'étude de la religion des Norses, il devra réussir un second **test d'Int** pour reconnaître cet endroit comme un sanctuaire dédié à Mimm, une divinité mineure du nord qui aurait le pouvoir de voir l'avenir.

Les PJ n'ont pas à attendre longtemps. Le grand homme de l'Attrap'Ours arrive de la direction opposée à la leur.

L'homme parle d'une voix calme : « Excusez-moi pour ce changement de lieu. Je suis le Capitaine Franz von Holzbeck et, en dépit de mon apparence, je suis un de vos frères d'armes. Je suis heureux de voir que personne ne vous a suivi, ni moi du reste, ce qui serait encore plus gênant. »

« Tout comme vous, ma première mission est de protéger le Graf Boris et sa famille. J'ai été spécialement affecté à Bergsburg pendant les sept derniers mois pour essayer d'obtenir des informations sur un groupe de fanatiques qui cherchent à priver le Graf Boris de ses droits héréditaires. Vous avez été envoyés ici pour tirer parti du peu que j'ai pu apprendre sur les Fils d'Ulric, afin de découvrir leurs objectifs et, si besoin est, les empêcher d'aboutir. Ce faisant, vous devrez aussi apprendre qui sont leurs chefs. Je suspecte que de puissants nobles et prélats se cachent derrière les Fils d'Ulric et espèrent tirer profit de la chute des Todbringer. »

« Comme vous l'avez peut-être appris, les Fils d'Ulric ont tenté d'assassiner le Grand Théogone sur la route entre Altdorf et Middenheim, il y a deux automnes. Ils ont échoué mais sèment depuis la zizanie au sein de la noblesse rurale et affrayent les paysans au labeur. Ils sévissent surtout dans l'est du Middenland et l'ouest du Hochland. Je pense que ce ne sont là que des diversions masquant leurs véritables intentions. »

« En tout cas, j'ai appris qu'un agent ou associé des Fils d'Ulric résidait à Bergsburg ; un choix plutôt intéressant pour établir une résidence. Les Fils pensent peut-être pouvoir se dissimuler plus facilement aux yeux de leurs ennemis dans une cité vouée à Shallya. Le nom de ce complice est Wolfgang Blitzen, un fanatique dont les convictions anti-sigmarites s'accordent idéalement avec celles des Fils. Ne sous-estimez pas cet homme. C'est un combattant féroce et tenace. Il est souvent à la taverne de la Tête de Loup, qui se trouve dans la rue principale du Rachof, le petit quartier reliant la Ruhigerstrasse à la Jacobstrasse. Vous le reconnaîtrez facilement. C'est un homme grand aux cheveux blonds sales et hirsutes, avec une barbe. Il fait plus d'un mètre quatre-vingt-dix et doit peser environ cent dix kilos. Il a aussi une cicatrice qui lui barre le côté gauche du visage, du front jusqu'à la joue. La blessure lui a coûté l'œil gauche. »

Les Fils d'Ulric

Cette organisation d'Ulricains fanatiques s'emploie à répandre la doctrine de l'Hérésie Sigmarite et à faire disparaître le culte de Sigmar. Les Fils d'Ulric voudraient voir les cultes nordiques remplacer les influences religieuses venues des contrées du sud du Vieux Monde (Myrmidia, Ranald, Shallya et Verena). Selon leur vision des choses, la nation Teutogen devrait englober toutes les terres au nord du Stir et à l'est du Reik. De surcroît, les Fils se considèrent comme les descendants mortels d'Ulric lui-même, et donc destinés à diriger la puissante nation Teutogen.

Les Fils d'Ulric se sont accordés sur l'idée que le temps est le facteur prioritaire s'ils veulent réaliser leurs objectifs avant l'avènement prophétisé de l'Éternel Hiver. Selon la légende ulricaine, le Crépuscule des Dieux commencera après que la Flamme Éternelle d'Ulric se soit éteinte, plongeant le monde dans un hiver sans fin. Alors la race des Hommes se lèvera pour s'opposer aux forces rassemblées contre l'humanité, tandis qu'Ulric mènera son frère Taal et ses fils (Manann et Mórr) à la bataille contre les Puissances de la Ruine. Lors de cette dernière bataille, les anciens guerriers dont les esprits furent confiés à Mórr se lèveront également et prendront les armes aux côtés de l'Humanité en cette heure sombre entre toutes.

Bien que leur fanatisme ne fasse aucun doute, les Fils d'Ulric ne sont pas aussi bien organisés qu'ils ont amené les autorités à le croire. Ils sont par ailleurs alliés à la secte du Hurleur, qui mène principalement ses opérations en Ostland.

« Je vais devoir vous quitter, mais avant je voudrais vous dire trois choses. Tout d'abord, à partir de maintenant, je ne vous connais pas, je ne vous ai jamais vus et nous n'avons jamais eu cette conversation. Ensuite, cachez vos médaillons en lieu sûr. Les Chevaliers Panthère ne cautionneront pas les activités que vous pourriez avoir à mener et nieront vous connaître si vous deviez êtes pris ou tués. Enfin, si les Fils découvrent que vous êtes associés aux Chevaliers Panthère, vos vies seront en danger. Ils voient les Chevaliers, et le Graf Boris, comme des pantins du pouvoir sigmarite du Reikland. »

« Je vais vous demander d'attendre cinq minutes pour quitter les lieux après mon départ. Si vous avez besoin d'un lieu où résider à Bergsburg, puis-je vous suggérer l'auberge du Beignet Doré ? Hugo Zungenbrecher gère l'établissement. Ses prix sont raisonnables, et la nourriture

ainsi que la bière sont bonnes. Je vous recommande la Drakwasser Lager. »

« Une dernière chose. Si vous êtes dans une situation critique et n'avez aucun autre recours, rendez-vous à la Maison de Middenheim dans le quartier de Rolandsbrucke. Dirigez-vous vers la porte Löwentor sur la Middenweg et tournez à droite dans la Frostigweg. La maison est en face du temple d'Ulric, sur sa droite quand vous faites face aux portes du temple. Demandez à rencontrer le Baron Eduard von Münsterberg et montrez-lui vos médaillons. Il vous fournira ce dont vous avez besoin ou s'arrangera pour vous le procurer. Rappelez-vous, ne faites appel à lui qu'en cas d'urgence car votre présence pourrait compromettre sa mission. »

« Puissent Ulric et Sigmar vous protéger. »

Sur ce, von Holzbeck s'en va par le chemin d'où il est venu.

Entrer dans la tanière du loup

Dans cette section, les PJ vont devoir trouver un moyen de ruiner les plans que les Fils d'Ulric ont mis en place avec la secte du Hurleur. Il faut les empêcher de mener à bien leur mortel agenda. De plus, les PJ doivent démasquer les individus qui manipulent à leur avantage les fanatiques ulricains pour satisfaire leurs propres ambitions. Pour y parvenir, les PJ devront tirer parti de toutes les opportunités qui se présenteront pour gêner ou détruire les deux organisations. Un échec pourrait bien mettre les PJ eux-mêmes en danger.

La présence des Fils d'Ulric à Bergsburg peut sembler étrange. En fait les dirigeants et les notables de la cité ont plutôt des penchants shalléens. Cela les aveugle sur la possibilité qu'un groupe extrémiste et violent tel que les Fils puisse utiliser leur ville pour recruter et déployer des sympathisants.

Que faire ?

Les PJ peuvent envisager plusieurs options pour accomplir la tâche qu'on leur a confiée. Ceci implique qu'ils n'aient pas plié bagage pour fuir à l'abri dans les contrées du sud.

Une option est d'infiltrer les Fils d'Ulric. Cette voie sera particulièrement ardue si l'un des PJ est Nain, Elfe ou prêtre sigmarite. Les Fils d'Ulric détestent les non-humains, qu'ils considèrent comme des races en déclin conspirant sur le dos de l'humanité. En outre, les Fils d'Ulric sont naturellement suspicieux envers les nouveaux venus cherchant à rejoindre leurs rangs. Ceux-ci devront ainsi prouver qu'ils sont dignes de se joindre la cause des Fils. Ce qui peut nécessiter de montrer qu'ils sont prêts à éliminer des Sigmarites potentiels.

Une deuxième option est de se faire passer pour un groupe allié, comme la secte du Hurleur. Des PJ Elfes, s'ils ont l'air de fervents adorateurs de Taal (ou de l'un de ses aspects, comme Karog, Torothal ou Kurnous) opposés à l'inclusion de Sigmar dans l'ancien panthéon, pourraient passer. Des PJ Nains ou sigmarites seront là encore un problème. De plus, les Fils réclameront comme précédemment des preuves de la dévotion des PJ à leur cause.

Une troisième possibilité serait que quelques PJ rejoignent les Fils ou forment un groupe allié pendant que ceux qui ne passeraient pas restent en arrière comme soutien. En plus de l'issue des épreuves évoquées plus haut, cette solution devrait donner quelques maux de tête au MJ et ralentir le jeu.

Les PJ vont peut-être trouver un moyen de compromettre Wolfgang Blitzen afin de forcer l'agent des Fils d'Ulric à les informer. Ceci pourrait impliquer une forme de chantage, ce qui ne devrait pas être facile à organiser ni très efficace face à un fanatique convaincu. En tout cas, les PJ devront beaucoup enquêter et réfléchir pour avoir une chance de réussir dans cette voie.

Avec une aide extérieure, les PJ pourraient sauver l'agent des Fils d'une embuscade (Wolfgang a certainement des ennemis) ou d'une tentative d'enlèvement. Un Wolfgang reconnaissant pourrait fournir des informations et éventuellement être dénoncé comme traître à sa cause, afin de brouiller les traces des PJ. Pour rendre l'enlèvement convaincant, les PJ pourraient avoir besoin de manipuler des templiers sigmarites ou d'autres personnes du même genre, pour les inciter à arrêter Wolfgang. C'est un jeu dangereux. Les PJ préféreront peut-être désigner l'un d'entre eux pour jouer le rôle de l'agent sigmarite, mais les risques sont sérieux, à moins qu'ils ne soient prêts à éliminer Wolfgang une fois qu'il aura servi leurs objectifs.

Les PJ choisiront peut-être une approche plus directe. Une qui vient à l'esprit serait de tabasser Wolfgang pour le faire parler, solution un peu risquée vu sa carrure et ses compétences de combat. Une méthode plus sûre pourrait être de le prendre en filature pour découvrir ses habitudes et contacts. De cette manière, les PJ pourraient apprendre où il réside et y entrer par effraction à la recherche d'indices – comme des lieux de réunion des Fils d'Ulric – quand il est absent. Reste à déterminer s'il existe de telles traces ou si Wolfgang ne reçoit que des informations verbales.

Les PJ pourraient aussi enlever ou assassiner Wolfgang, puis organiser une surveillance pour voir si quelqu'un vient

à sa recherche. Le risque étant ici d'attirer quelqu'un qui n'a rien à voir avec les Fils.

Le MJ peut avoir à modifier les informations données dans ce chapitre pour les adapter aux actions des PJ.



À l'enseigne du Beignet Doré

L'auberge du Beignet Doré (n°3 sur la carte de Beilheim) est située sur le Klein Dampf, en face de la rue venant du quartier de Verenstadt. À leur arrivée, les PJ remarquent que certains clients ont l'air d'être descendus des collines environnantes après des semaines passées dans la nature. Ils ont la barbe broussailleuse, des vêtements vieux et usés et ne sentent pas très bon. Le reste de la clientèle est un mélange de gens du quartier et de gens de passage. Les PJ réussissant un **test d'Observation [WJRF2 : test de *Perception*]** remarqueront que le mobilier est cloué au sol.

Le prix des chambres est standard au Beignet Doré. Une chambre pour quatre personnes maximum coûte 30 pistoles la nuit et la salle commune coûte 2 pistoles par personne et par nuit. Le repas coûte entre 3 et 7 pistoles. Une pinte de Drakwasser Lager coûte 1 / 4 et elle est plutôt bonne en comparaison de la version coupée à l'eau qu'on trouve généralement à 9 sous la pinte.

Si les PJ s'attardent dans la salle commune, ils pourront entendre les rumeurs suivantes :

- *Des Nains des montagnes, apparemment importants, sont arrivés en ville :*

1) *Ils préparent une attaque avec les Nains de la chapelle naine.*
2) *Ils sont venus nous aider contre ces damnés envahisseurs sigmarites. En ce moment même, ils se réunissent avec les officiers de la Citadelle.*
3) *Ils ont des rendez-vous secrets avec la Baronne. Elle semble complètement bouleversée ces temps-ci.*

- *Le Comte Ludenhof et ses hommes sont en route pour la ville :*

1) *Il vient prendre le trône de la Baronne. C'est pas trop tôt ! Il nous faut un homme fort pour nous protéger des Sigmarites.*
2) *Shallya, aie pitié de nous ! La guerre qui fait rage à l'est arrive à Bergsburg.*
3) *Le Comte a des vues sur la Baronne Hildegarde. Il ne repartira pas les mains vides !*

- *Ma nièce travaille au château. Elle m'a dit que Dame Simone gardait le lit depuis une semaine, pourtant les docteurs disent qu'elle n'est pas malade. Je me demande ce qui ne va pas.*
- *Il y a eu quelques cas d'une mystérieuse maladie à Helmsberg. Ceux qui en sont atteints ont le visage et la poitrine couverts de boutons rouges et brillants et ils sont très affaiblis. Deux prêtres de Shallya sont allés enquêter là-bas.*
- *(venant d'un lettré) Le temple de Verena a perdu des volumes sans prix sur l'histoire militaire. Je ne les ai pas lus mais ils traitaient apparemment des anciennes batailles de la noblesse du Hochland.*
- *La milice de la ville se rassemble ! Il y a fort à parier qu'ils vont se joindre à notre armée pour combattre ces maudits Sigmarites en Ostland.*
- *Les Sigmarites de la ville font profil bas depuis l'agression du Père Mueller, de l'église de Sigmar, par des voyous ulricains la semaine dernière.*
- *Quelqu'un a brûlé des livres dans la bibliothèque du temple de Verena ! Vous imaginez ? C'est un blasphème, non ?*
- *Ils ont repêché un gros rat mort dans la Drakwasser. Il s'était pris dans les chaînes de la Kettenschrank. Il paraît qu'il avait les pattes palmées.*

Les PJ pourront rester à l'auberge aussi longtemps qu'ils voudront, tant qu'ils n'y causent aucun trouble.

En chasse

La Tête de Loup (qui ne figure pas sur la carte) est une taverne sombre et enfumée, fréquentée par beaucoup de ceux qui trouvent leur force dans la vénération d'Ulric. C'est un lieu où viennent ceux qui offrent des emplois dangereux, et ceux qui les cherchent. Des mercenaires sont engagés pour servir dans l'armée que lève le Comte Ludenhof ou pour escorter des convois de marchands sur la route de la Vieille Forêt entre Talabheim et Middenheim.



Le tenancier est un grand homme dans la quarantaine nommé Uhler Schwartzmann. L'ordinaire de la Tête de Loup est au mieux passable. La spécialité de la maison, la bière du Chêne Noir, est épaisse et assez forte ; Uhler la vend 2 pistoles la pinte.

Uhler est un sergent mercenaire à la retraite dont les muscles se sont changés en graisse au fil des ans. S'il est questionné sur Wolfgang Blitzen, Uhler regardera les PJ d'un air soupçonneux et demandera « qui veut le savoir ? » Un pot-de-vin d'au moins 2 CO sera nécessaire pour qu'Uhler ne parle pas à Wolfgang de l'intérêt que les PJ lui portent.

Wolfgang est réputé à la Tête de Loup pour être un guerrier féroce, instable, avec de forts sentiments anti-sigmarites. Son apparence et sa taille pourraient donner à certains la fausse impression que le grand guerrier manque d'intelligence.

Les PJ peuvent décider d'observer discrètement la taverne pour connaître les habitudes de Wolfgang et le suivre jusque chez lui. Wolfgang arrive généralement à la taverne en milieu d'après-midi et y reste jusques une ou deux heures avant minuit. Vu sa taille, Wolfgang a peu à craindre, contrairement à d'autres, de faire des rencontres désagréables. Quand Wolfgang est à la Tête de Loup, il s'assoit à la table la plus éloignée de la cheminée. Un certain nombre de personnes viennent le voir, pour échanger des informations et, parfois, évoquer des souvenirs. Des PJ ayant les compétences *Lecture sur les lèvres* ou *Acuité auditive* **[WJRF2 : talents]** peuvent saisir une partie de ces conversations.

Après quelques jours de surveillance, les joueurs auront le sentiment que Wolfgang s'intéresse beaucoup aux informations concernant les batailles entre le Talabecland et l'Ostland ainsi que les mouvements des troupes du Comte Ludenhof vers la frontière avec l'Ostland. Wolfgang s'intéresse aussi aux raids contre certaines fermes isolées dans l'est et le sud du Middenland et au « mot » qui circule parmi les Ulricains de Bergsburg.

Une surveillance minutieuse révélera en outre que Wolfgang a plusieurs informateurs réguliers. L'heure de leurs rencontres varie d'un jour sur l'autre.

WOLFGANG BLITZEN, MEMBRE DES FILS D'ULRIC

Il est de notoriété publique à la taverne que Wolgang fut un membre de la Garde Teutogen, jusqu'à ce qu'une altercation avec un officier supérieur provoque son renvoi de l'Ordre et son départ de Middenheim. Wolfgang est arrivé à Bergsburg il y a environ six mois ; c'est un habitué de la Tête de Loup depuis lors. Il est devenu recruteur pour les diverses compagnies mercenaires ulricaines qui opèrent autour de Bergsburg – y compris celles dont l'existence est inconnue des autorités de la ville. Il cultive également des relations avec d'autres Ulricains qui cherchent quelqu'un à engager pour diverses tâches.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	68	30	6*	6	15	64	3	52	56	57	55	57	51

Compétences : Alphabétisation, Armes de spécialisation (armes à deux mains), Bagarre, Connaissance de parchemins, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Équitation, Esquive, Force accrue, Héraldique, Langage secret (classique, jargon des batailles), Pictographie (templiers), Résistance à l'alcool, Sixième sens, Théologie.

Dotations : épée, médaillon figurant une tête de loup, matériel d'écriture, chevalière (tête de loup), papier, cire de scellage, bourse (32 CO, 12 / 8), chemise de mailles (1PA – tronc).

L'un de ces informateurs est un homme petit et trapu (1,65 m pour 75 kg) nommé **Günter Carstens**, qui s'arrête parfois prendre un verre ou deux avec Wolfgang. Ils échan-

gent les dernières nouvelles et rumeurs, ou Günter vient accompagné d'une personne pour la présenter à Wolfgang. Il ne sait pas que Wolfgang est lié aux Fils d'Ulric, mais il sait bien qu'il aime rencontrer les voyageurs venant des contrées ulricaines, en particulier ceux qui cherchent du travail et partagent sa haine pour les Sigmarites. Wolfgang est un homme qui semble capable de trouver un travail adéquat pour ces nouveaux venus.

Günter croit que Wolfgang est lié d'une façon ou d'une autre à quelqu'un dans la hiérarchie du culte d'Ulric et qu'il est un agent pour plusieurs compagnies de mercenaires ulricaines. Günter repart peu après les présentations, laissant Wolfgang poursuivre avec le nouveau. Si les PJ parviennent à écouter ces conversations, ils constatent que Wolfgang semble se comporter comme un recruteur.



Les individus que Günter amène cherchent à se procurer une lettre d'introduction afin de pouvoir trouver un emploi chez les divers employeurs ulricains de Bergsburg. Le requérant répond aux questions de Wolfgang qui détermine la meilleure place à lui proposer. Lorsqu'il est satisfait, Wolfgang écrit la lettre et la scelle à la cire. Il dit alors au nouveau où il doit se rendre et lui souhaite bonne chance. Le bénéficiaire de la lettre est censé au moins payer une bière à Wolfgang en remerciement.

Un autre contact régulier de Wolfgang est **Torsten Gauss**, un Ulricain membre de la garnison de Bergsburg, qui était en poste à la porte sud quand les PJ sont arrivés le 19 Pflugzeit. S'ils ont montré leur médaillon, Torsten (1,75 m pour 70 kg) avertira Wolfgang de la présence de Chevaliers Panthère dès qu'il le pourra. Sinon il ne se souviendra d'aucun d'entre eux. Bien que Torsten ne sache pas exactement quels liens Wolgang entretient avec les Fils, il sait que c'est un ancien Garde Teutogen de Middenheim et qu'il a une grande aversion pour les Chevaliers Panthère.

Le MJ peut faire se rencontrer Torsten et Wolfgang lorsque les PJ sont à la Tête de Loup en train d'observer le second. Quand Torsten entre dans la taverne, il prend généralement deux pintes avec Wolfgang pendant qu'ils discutent de ce que Torsten ou ses collègues ont vu entrer ou sortir de la ville.

Markus Staudinger est le dernier des contacts réguliers de Wolfgang. Markus connaît les liens de l'ancien Garde Teutogen avec les Fils d'Ulric, et il le soutient avec ardeur. Markus est un Sergent du guet du quartier de Beilheim, et il présente à peu près les mêmes mensurations que Torsten. La venue de Markus à l'auberge est le signe qu'il va arriver quelque chose à quelqu'un. Si Wolfgang apprend qu'une personne à qui il a confié une lettre de recommandation pose des problèmes, il envoie Markus informer l'indélicat de son « mécontentement ». Selon la nature du problème, cela peut aller du simple avertissement au passage à tabac. Il arrive parfois que le fauteur de troubles « disparaisse » purement et simplement. En résumé, Markus et ses hommes font respecter la discipline que Wolfgang juge nécessaire pour maintenir le sens des responsabilités de ses camarades ulricains.

Son empressement à recourir à la violence au nom de Wolfgang signifie aussi que Markus s'arrangera pour que des malheurs arrivent aux ennemis de celui-ci (Wolfgang s'en est fait quelques-uns à Middenheim). Si Wolfgang découvre les PJ, Markus dispose d'un certain nombre d'hommes du guet qu'il a spécialement recrutés pour ses patrouilles, et qui feront tout ce qu'il ordonnera.

GÜNTER CARSTENS, mercenaire

Günter est arrivé de Talabheim il y a un an et a fait de Bergsburg sa base d'opérations. Il a rencontré Wolfgang alors que celui-ci arrivait de Middenheim. Günter n'est pas un Ulricain extrémiste mais il accorde un certain crédit aux théories de conspirations sigmarites auxquelles Wolfgang croit fortement. Les deux hommes sont bons amis.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	41	4	3	8	42	2	31	41	32	41	32	31

Compétences : Conduite d'attelage, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langage secret (jargon des batailles).

Dotations : épée, bourse (6 CO, 10 / 8).

TORSTEN GAUSS, soldat

Natif du Hochland, Torsten est arrivé de Heedenhof à Bergsburg il y a trois ans. Il a rejoint la garnison peu après et s'est installé dans le quartier de Beilheim. Vivre dans ce quartier pétri de sentiments anti-sigmarites a fait de lui un fidèle de l'ancienne religion (Ulric, Taal, Rhya, Manaan et Mórr). Torsten est devenu un des informateurs et confidents de Wolfgang après qu'ils se soient côtoyés comme voisins. Il guette sans répit l'arrivée de Chevaliers Panthère car Wolfgang lui a raconté qu'il suspectait les membres de l'Ordre de chercher à le supprimer en raison d'actes passés – qu'il n'a pas précisés.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	41	4	3	8	42	2	31	41	32	41	32	31

Compétences : Bagarre, Coup puissants, Désarmement, Esquive, Langage secret (jargon des batailles), Soins des animaux.

Dotations : épée et bourse (7 CO, 8 / 6).

MARKUS STAUDINGER, sergent du guet de Beilheim

Natif de Bergsburg issu d'une famille fidèle à Ulric, Markus est atterré par les « mauviettes » qu'Ar-Ulric a envoyées pour diriger le temple de la ville. Markus est un homme plutôt sadique qui aime causer des ennuis à tout Sigmarite ou Shalléen qui s'aventure sur son territoire dans le Rachof. Respectant la force, Markus a sympathisé avec le puissant Wolfgang peu après l'arrivée de ce dernier.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	51	4	4	10	52	2	41	43	42	41	42	41

Compétences : Alphabétisation, Bagarre, Coups assommants, Coups puissants, Jeu, Langage secret (jargon des batailles), Résistance à l'alcool.

Dotations : veste de cuir (0/1 PA – tronc/bras), épée, gourdin, lanterne, bourse (12 CO, 15 / 7).

1D6+4 GARDES DE L'UNITE SPECIALE DE MARKUS (gladiateurs)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	41	4	4	8	42	2	41	31	30	41	32	31

Compétences : Armes de spécialisation (armes à deux mains, armes de parade), Bagarre, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive.

Dotations : veste de cuir (0/1 PA – tronc/bras), épée, gourdin, gantelets, lanterne, bourse (2 CO, 12 / 10).



En considérant que les PJ n'interviennent pas, le tableau suivant indique les activités de Wolfgang, des Fils d'Ulric et des groupes associés pendant les 18 jours suivants (bien sûr, le MJ devra peut-être les adapter en fonction des actions des PJ) :

Jour	Événements
19 Pflugzeit	Pendant que son armée se rassemble à Hergig, le Comte Ludenhof arrive à Bergsburg et rencontre les Tussen-Hochen. Il est fiancé à l'héritière du Hochland et nommé Grossmarschall du Hochland.
20 Pflugzeit	Le Comte Ludenhof quitte Bergsburg en grande pompe en fin de matinée.
21 Pflugzeit	Leberecht Eucken, lieutenant du prêtre d'Ulric renégat Chedwic Wanner, et membre de la secte anti-sigmarite du Hurleur, arrive à Bergsburg en fin d'après-midi. Torsten Gauss, le rencontrant à la porte sud, lui arrange un rendez-vous avec Wolfgang pour le lendemain.
22 Pflugzeit	Leberecht et Wolfgang se rencontrent à la taverne de la Tête de Loup au crépuscule.
23 Pflugzeit	Leberecht repart tôt le matin. L'ancien répurgateur ulricain Bernd Küster arrive à Bergsburg. Le soir, il fait parvenir un courrier à Wolfgang (par un coursier ordinaire) afin d'organiser une rencontre pour le lendemain aux Têtes d'Ulric sur le Mauerweg.
24 Pflugzeit	Bernd rencontre Wolfgang.
25 Pflugzeit	Un jeune prêtre ulricain fraîchement arrivé de Middenhaim, Justus von Heyse, est assassiné juste avant minuit. Son meurtrier a gravé le symbole de la comète à deux queues sur le torse du cadavre. Le symbole à tête de loup a été découpé de sa robe, et tous ses attributs religieux volés. Torsten autorise Bernd à quitter la ville par la porte sud peu après le meurtre.
26 Pflugzeit	Le glas sonne au temple d'Ulric pour le prêtre assassiné et les accusations contre le temple de Sigmar fusent. Le temple de Véréna offre sa médiation dans le conflit. Les membres de la secte du Hurleur abandonnent leur camp au sud de la rivière à Garssen et se dirigent vers Heedenhof. Bernd les accompagne en tant qu'agent de liaison des Fils d'Ulric.
27 Pflugzeit	Wolfgang reçoit, via un sympathisant ulricain, un message du chef des Fils d'Ulric à Middenheim lui enjoignant d'accompagner la bande d'extrémistes pour chapeauter leurs opérations. Avant son départ, Wolfgang voit Markus pour examiner les événements récents et lui confie un message à envoyer à Middenheim le lendemain.
28 Pflugzeit	Markus engage un coursier pour faire parvenir la lettre de Wolfgang à Middenheim.
29 Pflugzeit	La secte du Hurleur rejoint les Fils d'Ulric menés par Reinhardt von Kutenholz dans une clairière au sud de Heedenhof. Un plan est finalisé pour porter un grand coup aux Sigmarites honnis.
30 Pflugzeit	L'alliance de fanatiques ulricains arrive au nord de Flaschfurt après le coucher du soleil et monte le camp. Wolfgang arrive au village plusieurs heures après.
31 Pflugzeit	Wolfgang rencontre la bande au matin et informe Reinhardt von Kutenholz du changement de plan. Reinhardt est convoqué à Middenheim. La bande se met alors en route, en passant par une piste peu empruntée reliant les villages de Flaschfurt et Lüthorst.
32 Pflugzeit	Reinhardt se met en route à la première heure vers l'est et le village de Berwedel, plutôt qu'au nord vers Bergsburg et Middenheim. *Le Comte Ludenhof arrive avec sa suite à Hergig. Le Comte envoie une missive au Grand Duc von Krieglitz pour l'informer de sa nomination au sein des armées du Hochland et s'enquérir des ordres de son seigneur lige.*
33 Pflugzeit	Reinhardt arrive à Langwiese en fin d'après-midi. Il rencontre son contact de la Main Pourpre, Gebhard Bergius, pour un échange d'informations. Plus tard dans la nuit, Reinhardt assassine Gebhard.
1 Sigmarzeit	Une heure avant l'aube, Reinhardt quitte Langwiese et chevauche vers l'ouest sur la route de Middenheim. L'alliance des Fils et des Hurleurs atteint Tussenhof en début de matinée. Ils se déploient le long de la rivière en embuscade pour les bateaux qui transportent la délégation d'Ostland vers une rencontre organisée par le Grand Théogone à Altdorf. Le *Grand Duc von Krieglitz reçoit la missive du comte Ludenhof et envoie une délégation militaire à Hergig pour coordonner l'effort de guerre contre l'Ostland.*

Chasse au gros gibier

Pendant la filature de Wolfgang, les PJ peuvent décider de suivre l'homme jusqu'à sa résidence dans le Rachof, dans le quartier de Beilheim. Après une soirée passée à la Tête de Loup, Wolfgang se dirige au nord-ouest vers son logement, une pièce unique au rez-de-chaussée d'un immeuble voisin. Il emporte généralement une flasque de bière du Chêne Noir. À moins qu'il n'ait prévu de rencontrer Torsten ou Marcus pendant la nuit, Wolfgang se couche environ une heure après.

Réglé comme une horloge, Wolfgang se réveille aux premières lueurs de l'aube. Une heure plus tard il sort de chez lui et mène ses affaires de la journée avant d'aller à la Tête de Loup. Avant de s'y rendre (et l'heure change d'un jour à l'autre), il s'arrête au temple d'Ulric dans le quartier de Rolandsbrucke pour prier. Wolfgang ignore généralement les prêtres du lieu, qu'il considère tous comme des mauviettes.

Note au MJ : Les prêtres d'Ulric sont généralement assignés à Bergsburg quand ils sont considérés comme trop modérés ou quand un supérieur veut les punir d'une offense. Des exemples de tels PNJ sont disponibles sur www.Bergsburg.darcore.net

Les PJ devront être précautionneux pendant leur filature. Bien qu'il ne semble pas sur ses gardes, Wolfgang peut sentir qu'il est suivi s'ils ne prennent pas quelques précautions élémentaires. Si les PJ ne veulent pas se faire repérer, ils vont devoir se montrer astucieux pour leur technique de surveillance. Par exemple, ils pourraient mettre en place un relais, un PJ suivant Wolfgang une partie de la journée, et laissant la place à un autre… Plus tard, les PJ pourront mettre en commun ce qu'ils ont remarqué et avoir ainsi une idée du quotidien de Wolfgang.

Pendant que Wolfgang occupe son fauteuil à la Tête de Loup, sa demeure est inoccupée. Les PJ peuvent en profiter pour y pénétrer et voir s'ils trouvent des éléments compromettants. Les PJ devront se montrer discrets pour déterminer précisément lequel des appartements est celui de Wolfgang. S'ils trouvent la bonne porte, ils constateront qu'elle est verrouillée **(CR 15% [WJRF2 : test de *Crochetage* Difficile (-20%)])**. Les PJ devront veiller à travailler silencieusement car les voisins de Wolfgang ont tendance à mal réagir vis-à-vis des étrangers qui font du bruit dans les couloirs. Il est aussi probable qu'ils informeraient Wolfgang des étranges événements survenus près de sa porte…

S'ils réussissent à entrer sans donner l'alarme, ils trouveront un intérieur assez austère. La pièce est pauvrement meublée : un lit de camp, deux tables, deux chaises et un grand coffre au pied du lit. Le coffre est fermé (CR 5% **[WJRF2 : test de *Crochetage* Assez Difficile (-10%)]**) et contient seulement des vêtements. La plus petite des tables se trouve près du lit ; y sont posés une grande cuvette, une serviette et un broc d'eau pour la toilette. La grande table et les deux chaises sont placées près de la fenêtre à battant unique, qui donne sur une ruelle. Y sont posés une grosse bougie dans son support, un petit tonnelet de bière (à moitié vide), deux chopes et une pile de papiers.

Helmut Todbringer

Parent du Graf Boris et du Grand Théogone Yorri XV (Jan Todbringer), le Baron Helmut Todbringer dirige la principale faction des Fils d'Ulric. Il est plus jeune que le Baron bâtard Heinrich et croit être le meilleur candidat à la succession du Graf Boris après la mort récente du Baron Stefan, le seul fils légitime du Graf. De surcroît, Helmut est sûr qu'il pourrait battre le Baron Heinrich en combat singulier, manière traditionnelle par laquelle les familles ulricaines résolvaient les successions, bien que de telles pratiques soient tombées en désuétude depuis longtemps et ne soient plus utilisées qu'en de très rares cas aujourd'hui.

Pour Helmut, le Graf Boris a été beaucoup trop conciliant avec les Sigmarites. Quand il arrivera au pouvoir, une de ses premières actions sera d'exécuter Werner Stolz, Haut Capitulaire de Sigmar à Middenheim, et quiconque prendra la défense de tels traîtres. Dans la même veine, Jan Todbringer connaîtra également la fin réservée aux traîtres. Une précédente tentative a échoué (cf. « *Carrion up the Reik* » dans la version du ***Pouvoir derrière le trône*** éditée par Hogshead), mais Helmut a pris ses dispositions pour que les hommes qui surveillent la route Altdorf-Middenheim soient particulièrement vigilants à toute nouvelle opportunité.

Les PJ passant examinant le contenu des feuilles constateront qu'il s'agit d'un registre – les noms des personnes à qui Wolfgang a trouvé un emploi. Il n'y a rien de notable dans le nom ni le type des emplois où elles ont été placées. Beaucoup sont employées par des troupes de mercenaires, d'autres dans des commerces du quartier de Beilheim. Il y a des notes près de certains individus, indiquant qu'ils ont payé Wolfgang en compensation des efforts qu'il leur a consacrés. Un examen plus attentif des documents révèlera que Wolfgang reçoit en moyenne 5 CO par semaine en remerciement pour ses interventions, mais rien à titre d'honoraires.

Un **test de Recherche [WJRF2 : test de *Fouille*]** réussi permet de remarquer des lattes de plancher amovibles sous le lit, près du pot de chambre. Les PJ y trouveront dans cette cache un petit coffre-fort cadenassé (CR 15% **[WJRF2 : test de *Crochetage* Difficile (-20 %)]**). S'ils réussissent à l'ouvrir, les PJ trouveront une correspondance

banale entre Wolfgang et les divers commerces et troupes de mercenaires à qui il recommande les chercheurs d'emploi. La plupart sont des accords stipulant les termes des commissions versées à Herr Blitzen. Sous la pile se trouvent des lettres venant de Middenheim. La plupart s'enquièrent de l'avancement des activités de Wolfgang. L'une d'elles devrait éveiller l'intérêt des PJ :

Tout se déroule selon nos plans.

Vous devriez être contacté par un homme de Herr Wanner vers le 20 de Pflugzeit. Le prêtre d'Ulric d'Ostland a approuvé les termes de l'alliance et se joindra à nous lors de notre prochain assaut contre les Sigmarites.

Vous devriez également recevoir vers cette date la visite d'un de nos compagnons les plus enthousiastes. En plus d'amener nos nouveaux alliés aux côtés de nos autres compagnons, il compte porter un coup aux pacifistes du culte dans cette cité de chiffes molles. Ça devrait aussi faire passer aux élites de Middenheim le message que nous considérons ceux qui restent aveugles devant la malfaisance des Sigmarites comme des pions au service de ce culte maudit.

Une dernière chose : vous devrez organiser le départ de cet homme. Il devra rejoindre nos nouveaux alliés sur leur chemin vers le sud.

Puisse Ulric nous accorder sa force dans la guerre sainte contre le culte démoniaque de Sigmar.

L'Héritier

Document 3

Le sceau de la lettre porte pour armoiries un loup rampant tenant deux haches, une dans chaque patte avant. Il est entouré des lettres H à gauche et T à droite. Les PJ ayant la compétence *Héraldique* **[WJRF2 : *Connaissances académiques (généalogie / héraldique*)]** ne reconnaîtront pas cet insigne (il s'agit en fait d'un sceau que Helmut Todbringer n'a pas encore fait enregistrer. Il compte le faire quand il sera au pouvoir).

Les grands esprits se rencontrent

Leberecht Eucken arrive à la Porte Sudentor en milieu d'après-midi le 21 Plugzeit. Il arrive du campement que la secte du Hurleur est en train d'installer dans une clairière, au sud de la Drakwasser, près de Garssen. Il est accueilli à la porte par Torsten Gauss et escorté jusqu'au logement qui lui a été réservé au Beignet Doré. Torsten quitte Leberecht un moment pour le laisser s'installer et se dirige vers la Tête de Loup pour informer Wolfgang de son arrivée. Wolfgang fait transmettre un message au nouveau venu par Torsten : ils se rencontreront le lendemain à la Tête de Loup vers le coucher du soleil pour discuter « de choses importantes ».

Wolfgang a décidé de retarder l'entrevue par précaution. Il veut s'assurer qu'il va rencontrer un véritable agent de la secte du Hurleur et non un imposteur. Wolfgang veut aussi vérifier si le nouvel homme de liaison est capable de se tenir une journée. À cette fin, il a demandé à Markus d'organiser une surveillance au Beignet Doré et de lui rapporter tout ce qui sortirait de l'ordinaire.

Cette situation devrait donner du fil à retordre aux PJ. Ils devraient facilement repérer les hommes de Markus, car ces anciens gladiateurs ne font pas dans la subtilité.

Ils sont organisés en équipes qui se relaient, et ceux qui ont fini leur tour mettent leurs remplaçants au courant avant de se diriger directement vers la caserne et faire leur rapport à Markus. Le sergent de la garde décide alors si les informations obtenues valent la peine d'être transmises à Wolfgang. Si oui, Markus envoie un garde, mais pas l'un des siens, pour donner rendez-vous à Wolfgang à la Tête de Loup. Lorsque le messager est en route, Markus va rendre visite aux hommes qui surveillent le Beignet Doré pour prendre des nouvelles fraîches.

Si l'un de ses hommes était tué, Markus ferait tout son possible pour trouver et capturer le meurtrier. Toute personne suspectée du crime peut s'attendre à être torturée par Markus, à la fois pour les informations qu'elle peut avoir et pour le plaisir sadique du sergent.

À l'heure dite, Leberecht arrive avec Torsten. Après de rapides présentations, Torsten repart et Wolfgang commande deux pintes de bière, du pain et une épaisse tranche de fromage qu'il partage avec son hôte. Pendant ce temps, Leberecht observe la salle commune de la taverne d'un air

désinvolte, semblant repérer les sorties et jauger les autres clients. Les deux hommes discutent un moment de choses et d'autres avant d'en arriver aux affaires sérieuses. De temps en temps, Wolfgang jette un oeil sur la salle pour vérifier que personne ne s'intéresse à leur conversation. Le MJ devra choisir quelles informations les PJ pourront rassembler en laissant traîner leurs oreilles (s'ils réussissent un **test d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception*]** pour les bruits légers) ou en lisant sur les lèvres.

Quand il est sûr que personne n'écoute, Wolfgang commence à décrire ses plans à Leberecht. L'ancien Garde Teutogen annonce au cultiste du Hurleur que Chedwic doit s'attendre à être rejoint par une troupe de Fils d'Ulric d'ici sept jours au point de rendez-vous juste au sud de Garssen. Leberecht l'informe que le prêtre d'Ulric a déjà pris position là-bas. Wolfgang opine du chef avant de décrire les événements qui vont mener les troupes alliées vers Tussenhof. Wolfgang explique qu'ils vont tendre une embuscade à une délégation de prêtres sigmarites d'Ostland en route pour Altdorf. Le plan nécessite que tous les membres du convoi soient tués, y compris le Lecteur de Wolfenburg. Son cadavre sera ensuite laissé sur le bateau qui sera porté par le courant jusqu'à Altdorf quelques jours plus tard.

À la fin de l'entretien, Wolfgang suggère à Leberecht de l'accompagner à l'Attrap' Ours pour un divertissement nocturne. Après tout, la journée est trop avancée pour que l'homme de Chedwic quitte Bergsburg. Leberecht accepte de rester pour cette nuit. Il repart le lendemain à l'aube.

Le 23 Pfulgzeit, Wolfgang retourne à sa routine. À la nuit tombée, un adolescent maigrelet entre à la Tête de Loup et s'approche de Wolfgang. *« Monsieur ? Vous d'mande pardon mais j'ai un message à vous remettre. Le monsieur a dit que vous auriez deux pistoles pour moi »*. Wolfgang prend le message scellé et donne cinq pistoles au garçon. *« Merci monsieur »* dit le garçon avant de repartir tout excité.

Le message vient de Bernd Küster, arrivé récemment à Bergsburg. Sachant que les autorités de Middenheim le recherchent, Bernd a trouvé refuge dans une maison sûre, récemment abandonnée par le Schwarzmantel à cause de problèmes pressants dans la Cité du Loup Blanc. La missive indique simplement à Wolfgang de le retrouver aux Têtes d'Ulric sur le Mauerweg le lendemain, une heure avant l'aube. Après avoir lu le message, Wolfgang s'approche de l'âtre et jette la lettre au feu avant de reprendre sa place.

Une brume matinale se lève de la Drakwasser et enveloppe la cité le 24 Pflugzeit. Wolfgang quitte son appartement juste avant l'heure fixée et se dirige à l'ouest sur la Jacobstrasse. Rendu méfiant par le brouillard, il guette les signes d'une éventuelle embuscade ou de quelqu'un qui le suivrait. Le Mauerweg s'élève par plusieurs volées de marches en direction de la colline de Helmsberg au bout de la Jacobstrasse. En haut du Mauerweg se trouvent à hauteur de taille cinq têtes de loups en pierre, la gueule béante, regardant vers l'extérieur des murs. Une ouverture à l'arrière de leur gueule permet d'y glisser des messages qui atterrissent dans une boîte en fer verrouillée. Seuls les capitaines du guet peuvent ouvrir ces boîtes où ils trouvent souvent des lettres de leurs informateurs.

Wolfgang monte les marches pour rencontrer un homme vêtu de noir. L'air lourd étouffe la conversation des deux hommes. Les joueurs devront être très chanceux (ou créatifs) pour l'entendre. Cela se traduit par un modificateur de -10% à leurs **test d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception*]** pour les bruits légers. Si les PJ réussissent, ils comprendront que l'homme en noir s'apprête à envoyer un message que les hautes autorités de Middenheim ne pourront ignorer. Par ailleurs, il a besoin que Wolfgang arrange son départ le 25 Pflugzeit juste après minuit. Wolfgang lui dit qu'il lui suffit de demander Torsten Gauss à la porte Sudentor et il sera autorisé à sortir.

La conversation est courte et, une fois terminée, les deux hommes partent dans des directions opposées. Wolfgang regagne son appartement tandis que l'autre se dirige vers le nord. Si les PJ réussissent un **test d'Observation [WJRF2 : test de *Perception*]** (-10%à cause de la brume, *Acuité visuelle* +10), ils pourront entrevoir l'armure de plates que porte l'homme en noir.

Les PJ peuvent décider d'agir après l'une des deux rencontres. Ils pourraient ainsi décider d'attirer l'un des trois participants dans une embuscade afin de ruiner leur plan, quel qu'il soit. L'inconvénient d'agir à ce moment est que les PJ n'auraient alors aucune information à rapporter à Middenheim.

Les PJ peuvent décider de suivre Leberecht jusqu'au camp des Hurleurs et de s'occuper d'eux.

Peu importe le déroulement de la bataille, Chedwic ramènera ses cultistes en Ostland puisque la tentative d'alliance avec les Fils a été compromise (par la faute de ces derniers, bien entendu).

Le tableau ci-dessous est destiné à aider le MJ à déterminer les effets sur le cours des événements que peuvent avoir les actions entreprises par les PJ

ACTION DES PJ	MOMENT	EFFET SUR...		
		LES FILS D'ULRIC	LA SECTE DU HURLEUR	AUTRES
Tuer ou capturer Wolfgang	Avant les rencontres	Signale aux Fils d'Ulric que leur principale cellule à Bergsburg a été découverte. Suspension de toute activité dans la région. L'embuscade prévue contre les Sigmarites est trop éloignée pour être affectée.	La secte n'est pas informée de l'embuscade contre les prêtres sigmarites d'Ostland. Ils rentrent chez eux.	L'assassinat par Bernd d'un jeune prêtre ulricain est retardé de quelques jours, le temps qu'il trouve une voie de sortie.
Tuer Leberecht	Avant sa rencontre avec Wolfgang	Wolfgang conclut que le plan d'embuscade a été éventé et il fera passer le mot par Bernd à Reinhardt von Kutenholz.	Chedwic peut suspecter un coup fourré et repartira avec ses hommes avant que Bernd ou Reinhardt n'atteignent le lieu de rendez-vous.	Bernd abandonne son plan, mais sort par la porte Löwentor en espérant rejoindre Reinhardt.
	Après sa rencontre avec Wolfgang	Bernd et Reinhardt sont surpris que la secte du Hurleur ne se trouve pas au lieu convenu. Ils maintiennent leur plan d'embuscade.	Chedwic peut suspecter un coup fourré et repartira avec ses hommes avant que Bernd ou Reinhardt n'atteignent le lieu de rendez-vous.	
Capturer Leberecht		Comme ci-dessus, mais avec le risque supplémentaire d'être identifiés si Leberecht échappe aux PJ.		
Tuer Bernd	Avant sa rencontre avec Wolfgang	Inquiet à l'idée que Bernd ait pu se faire attaquer par des ennemis, Wolfgang quitte Bergsburg pour alerter Chedwic et Reinhardt.	Chedwic ne se laisse pas décourager par la nouvelle et se joint à l'embuscade.	Le projet d'assassinat est déjoué.
	Après sa rencontre avec Wolfgang	Wolfgang n'apprend pas la fin de Bernd sauf si les PJ laissent son cadavre en évidence.	Indifférents au fait qu'un des Fils ne les aient pas rejoints comme prévu, les adeptes du Hurleur se rendent au lieu de rendez-vous.	Le projet d'assassinat est déjoué.
Capturer Bernd		Comme ci-dessus, mais avec le risque supplémentaire d'être identifiés et tués si Bernd échappe aux PJ.		

BERND KÜSTER, répurgateur

Bernd Küster est un répurgateur zélé appartenant au chapitre ulricain de Middenheim. Il s'est radicalisé, ce qui l'a amené à se rapprocher des Fils d'Ulric. Les agissements de Bernd ont entraîné la consternation chez le Schwartzmantel car nombre de ses agents ont collaboré avec lui par le passé. Cette familiarité s'est changée en mépris car Bernd voit désormais l'organisation secrète comme un objet du régime compromis et corrompu des Todbringer et il fera tout son possible pour la contrer. De son côté, le Schwartzmantel veut sa mort, mais est peu disposé à compromettre pour cela ses propres forces déjà très éparpillées. La politique étant ce qu'elle est, le culte d'Ulric a récemment révoqué Bernd de son statut de répurgateur quand sa hiérarchie a appris son association avec les Fils d'Ulric. Comprenant qu'il était en danger, Bernd a quitté Middenheim et les autorités de la ville ne savent pas où il se trouve.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	63	61	4	4	12	62	3	50	54	42	45	76	38

Compétences : Adresse au tir, Alphabétisation, Armes de spécialisation (arbalète de poing, couteau de lancer, filet, lasso), Connaissance des parchemins, Coups puissants, Déplacement silencieux (rural, urbain), Éloquence, Empathie animale (loups), Incantations (cléricales 1), Langue hermétique (magikane), Langage secret (classique), Méditation, Sixième sens, Théologie.

Points de magie : 9

Sorts : Dispersion du brouillard de guerre, Guérison des blessures légères, Détection de la magie, Main de fer.

Dotations : arbalète de poing, armure de plates complète (2 PA – partout), corde de 9 mètres, couteaux de lancer, épée, médaillon en argent représentant un loup debout tenant une épée (symbole des répurgateurs ulricains), sac de composants, fronde, bourse (7 CO, 8 / 6).

LEBERECHT EUCKEN, lieutenant de la secte du Hurleur (sergent mercenaire)

Un des premiers compagnons de Chedwic, Leberecht s'est révélé être le plus loyal. Il exécute les ordres du prêtre ulricain sans poser de questions. Cela va de la mission de reconnaissance pour déterminer les défenses d'une cible potentielle à la transmission de messages dans les environnements les plus hostiles. Leberecht peut être décrit comme un professionnel maître de lui qui réussit tout ce qu'il entreprend.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	54	52	4	4	10	51	2	40	45	42	43	45	41

Compétences : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Jeu, Langage secret (jargon des batailles), Résistance à l'alcool.

Dotations : arbalète et munitions, bouclier (1 PA – partout), casque (1 PA – tête), chemise de maille à manches (1 PA – tronc/bras), épée, D20 CO, D20 pistoles, D20 sous.

Nouveau sort ulricain

Dispersion du brouillard de guerre

Niveau : 1

Points de magie : 2 PM au lancement, +1 PM par round après le premier.

Portée : personnel

Durée : variable

Composants : un jeton passé dans la flamme éternelle d'un temple d'Ulric. Cela doit être renouvelé à chaque jour saint, soit dans un temple, soit dans un feu de joie consacré par un prêtre de niveau 1 ou supérieur.

Le prêtre peut voir dans un rayon de douze mètres à travers tout ce qui pourrait gêner sa vision, en dehors des objets solides. En d'autres termes, le prêtre peut voir à travers le brouillard, la brume, la pluie, l'obscurité, la fumée, les vapeurs colorées, les chutes de neige, ce genre de choses.

Tout ce qui se trouve au delà du rayon d'action de la prière sera cependant complètement obscurci. Le sort ne permet pas de voir à travers la matière solide (par exemple rochers, armure, murs...) Ce n'est pas un sort de vision transparente. Si toutefois le prêtre est complètement immergé dans un liquide, il peut utiliser cette prière.

Une variante de niveau 3, coûtant 8 PM au lancement, permet au prêtre de voir alors qu'il a perdu la vue ou que ses yeux ont été détruits ou arrachés.

Un meurtre dans la nuit

Justus von Heyse est un jeune prêtre ulricain de Middenheim qui est arrivé au temple d'Ulric de Bergsburg il y a une quinzaine de jours.

C'est aussi le neveu d'Ar-Ulric (le fils de sa sœur) et l'un des prêtres du culte récemment ordonnés. Premier d'une série de jeunes prêtres à recevoir cette assignation, Justus a été envoyé à Bergsburg avec l'espoir d'Ar-Ulric que l'atmosphère de tolérance de cette cité puisse contribuer à modérer le culte.

Le lien familial entre le jeune prêtre et le Grand Prêtre fait de Justus une cible idéale pour un assassinat par les Fils d'Ulric, particulièrement s'ils peuvent y impliquer le culte de Sigmar. Du point de vue des Fils, un tel geste servirait d'avertissement pour Ar-Ulric à l'encontre de tout compromis avec les Sigmarites. Cela pourrait également servir à rallier les Ulricains non engagés, aux côtés de ceux qui combattent l'ennemi. Bernd s'est porté volontaire pour cette mission, autant pour l'avertissement à Ar-Ulric et ses partisans que pour porter un coup au Shwarzmantel (Bernd voit les agents de Todbringer comme les instigateurs de la « modération » et de la corruption de la foi ulricaine).

Après sa rencontre avec Wolfgang, Bernd passe du temps au contact de la population de Bergsburg. Les PJ qui tenteraient de suivre le répurgateur se retrouveront engagés dans une pittoresque visite de la ville. La raison des vagabondages de Bernd est double : il repère des voies de sortie au cas où les choses tourneraient mal, et veut savoir s'il est suivi et par qui. De temps à autre, Bernd agit de façon inattendue, comme se précipiter dans une rue étroite ou faire des détours avant de rebrousser chemin sur quelque distance. À moins que les PJ ne soient particulièrement astucieux, Bernd les repérera facilement.

Les PJ devraient avoir du mal à deviner les plans de Bernd. S'il y a une faille dans les pérégrinations de Bernd, c'est qu'il doit se rendre dans le voisinage du temple d'Ulric pour finaliser son plan. S'il sait qu'il est suivi, Bernd tente de masquer ses intentions en passant également devant le temple de Sigmar dans le quartier de Verenstadt. Il le fait plusieurs fois afin de faire croire aux PJ que c'est là qu'il cherche sa proie.

L'autre facteur qui causera du souci aux PJ est que Bernd ne fera rien de plus que repérer le terrain ce jour là. Le meurtre de Justus von Heyse n'adviendra pas avant le lendemain, juste avant minuit. Cela devrait laisser amplement le temps aux PJ d'essayer d'imaginer ce qui se prépare.

Si les PJ persistent à suivre le répurgateur, Bernd décide, le 25 Pflugzeit en fin d'après-midi, de les secouer un peu. Un moyen pour cela est d'entrer dans l'un des bordels miteux bordant les quartiers de Beilheim et Helmsberg, comme s'il allait se donner un peu de bon temps. Bernd « laisse tomber » quelques pièces sur le sol derrière lui, ce qui amène un certain nombre de prostituées à se presser dans les salles étroites, fournissant au répurgateur une couverture suffisante pour sortir discrètement par la porte arrière. Une autre méthode serait de s'asseoir à une table dans une auberge mal famée pendant un moment avant de payer quelques gros bras pour qu'ils « persuadent » les PJ d'aller voir ailleurs, et profiter de la diversion pour partir librement.

Une fois débarrassé des PJ, Bernd retourne dans le quartier de Rolandsbrucke et cherche un emplacement d'où il pourra surveiller discrètement le temple d'Ulric. En tant qu'ancien prêtre d'Ulric, Bernd connaît les gardes du temple ainsi que l'emploi du temps nocturne d'un jeune prêtre, et attend qu'une opportunité se présente.

Bernd s'introduit discrètement dans le temple juste avant minuit et y trouve le jeune Justus seul, entretenant la flamme éternelle d'Ulric. Un rapide coup de dague dans le cou réduit le jeune prêtre au silence pour toujours. Sans faire de sentiment, Bernd mutile le cadavre en gravant le symbole de la comète à deux queues sur son torse. Il quitte ensuite les lieux par une porte latérale non gardée, sachant que le corps sera découvert dans l'heure.

Alors que Bernd rejoint la porte Sudentor, les cloches du temple d'Ulric se mettent à sonner. Le répurgateur trouve Torsten qui le presse de sortir rapidement par les portes encore ouvertes, avant que n'arrive l'ordre de fermer la ville. Quelques instants plus tard, un messager arrive avec les ordres du Capitaine de la garnison de tenir les portes fermées jusqu'à nouvel ordre.

Au matin, la nouvelle de l'assassinat du jeune prêtre s'est répandue dans Bergsburg. Des rumeurs circulent sur des mutilations, mais les détails sont vagues (ou, plus probablement, exagérés). Le Gardien de l'Éclat, Berthold Kant, a déjà rendu visite à la grande-prêtresse de Shallya, réclamant que les coupables (qui doivent être des Sigmarites) soient arrêtés et livrés au temple d'Ulric pour que justice soit rendue. Afin d'endiguer de possibles déchaînements de violence, le Lecteur sigmarite Rudolf Geissman a dénoncé publiquement le meurtre, tout en proclamant en privé aux dirigeants de Bergsburg que le culte était innocent. Malheureusement, les dires du Capitulaire Martin Mueller selon lesquels des séides du chaos comploteraient contre le culte, n'ont pas facilité les choses.

Les PJ peuvent empêcher le meurtre de Justus von Heyse s'ils devinent les intentions de Bernd et l'arrêtent avant qu'il ne soit trop tard. Tuer le répurgateur peut sembler la solution la plus simple, mais les PJ devront faire attention à ne pas être vus en train de commettre cet acte, ou pris avec des preuves compromettantes. Capturer le répurgateur pourrait être plus difficile, mais plus efficace s'ils le peuvent le livrer au temple d'Ulric comme prisonnier. Berthold Kant

sait que Bernd est recherché par les autorités de Middenheim et récompensera les PJ pour sa capture (environ 50 CO chacun).

Il est peu probable que Bernd donne des informations sur les Fils d'Uiric, à moins qu'on ne lui garantisse la liberté en échange. Malheureusement pour les PJ, il ne dira que des mensonges sans fondement pour lancer les PJ sur de fausses pistes. Bernd pourrait insinuer que quelqu'un dans la famille Todbringer procure argent et soutien s'il pense qu'une telle information pourrait faire douter les PJ des intentions du Graf.

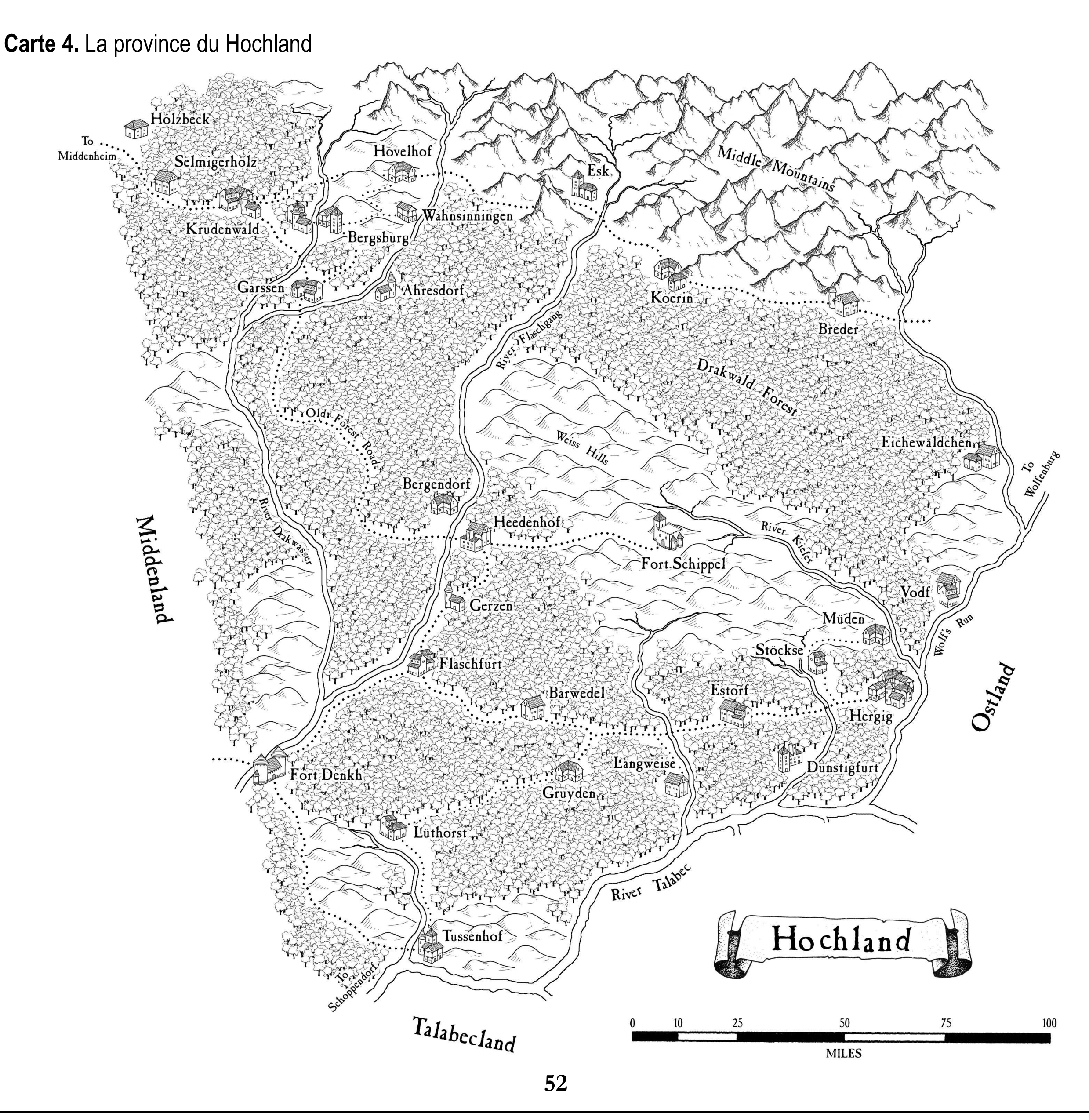
Si les PJ arrivent trop tard pour sauver le jeune prêtre, ils ont encore une petite chance de capturer le répurgateur en fuite s'ils se dirigent vers la porte Sudentor immédiatement après le meurtre. Comme il ne veut laisser aucune preuve derrière lui, Bernd est encore en possession de l'arme du crime et ses habits noirs portent des traces de sang.

Le rassemblement

Si Leberecht ne revient pas avec les instructions de Wolfgang le soir du 24 Pflugzeit, Chedwic et ses hommes partent le matin suivant de la clairière où ils avaient établi leur camp près de la rivière Gassen. Ils retournent en Ostland où ils comptent causer des problèmes au Grand Prince von Tasseninck.

Si Leberecht revient, alors Chedwic lève le camp et mène ses hommes au rendez-vous près de Heedenhof le matin du 26 Pflugzeit. S'il a réussi à assassiner Justus von Heyse, Bernd aura rejoint la bande de Chedwic juste avant l'aube. Le trajet prend près de trois jours bien qu'ils soient à cheval. Chedwic se rend compte qu'il est probable que sa troupe se fasse remarquer si on la voit foncer à bride abattue sur la route de la Vieille Forêt, aussi a-t-il adopté une allure plus tranquille.

Carte 4. La province du Hochland



Chedwic et ses hommes arrivent dans une clairière au sud de Heedenhof, où ils retrouvent les Fils d'Ulric déjà installés. Après quelques échanges de courtoisies, Chedwic, Reinhardt, Leberecht et Bernd passent le reste de la journée à mettre au point les détails de l'embuscade des prêtres sigmarites. La petite armée part le matin suivant.

Si les PJ décident de suivre la troupe le matin suivant la mort du jeune Ulricain, ils auront besoin de chevaux pour rattraper les cavaliers. Le seul recours des PJ sera de rendre visite au Baron Eduard von Münsterberg à la Maison de Middenheim dans le quartier de Rolandsbrucke. S'ils montrent leur médaillon de Chevalier Panthère à son valet, ils seront introduits dans le salon.

Le Baron est un petit homme dégarni ayant passé la cinquantaine. Il invite poliment les PJ à s'asseoir et leur propose des rafraîchissements. Sans attendre leur réponse, il charge son domestique Hals d'apporter du vin, du fromage et des fruits pour ses invités. Il s'adresse ensuite aux PJ et leur demande les raisons de leur visite. Étant donné la proximité du temple d'Ulric, le Baron est au courant du meurtre de Justus et en a déjà déduit que la venue des PJ était liée à cette mort. Pour les PJ, la meilleure approche est ici la franchise. Le Baron est perspicace et il remarquera tout ce qui ne tourne pas rond.

Quand il devient clair que les PJ ont besoin de chevaux, von Münsterberg se lève de son fauteuil, s'excuse et va à son bureau. Là, il prend une plume et du papier et écrit un message. Quand il a terminé, il plie la lettre, la scelle avec de la cire et y appose son sceau. Le Baron tend la lettre à l'un des PJ et leur dit : « *Quittez Bergsburg par la porte Sudentor et suivez la route de Garssen. Une fois arrivés à l'auberge du Flûtiste Vert, prenez la piste qui passe juste avant l'établissement et suivez-la sur un demi-kilomètre. Vous arriverez à la ferme fortifiée de Feodor Kirchner. Portez vos médaillons quand vous lui donnerez cette lettre. Il fera le reste. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, j'ai beaucoup à faire* ». Sur ce, von Münsterberg s'en va.

Le voyage leur prendra une grande partie de la journée. S'ils ne traînent pas, ils pourront arriver avant que Herr Kirchner ne ferme les portes pour la nuit. Après qu'il ait lu la note que lui donnent les PJ, Feodor les mène à ses écuries. Là, il charge trois lads (des adolescents qui vivent à la ferme) de seller des chevaux pour chaque PJ (des poneys sont disponibles pour les Nains et Halflings éventuels). Feodor leur fournit aussi trois lanternes sourdes et des bougies au cas où les PJ auraient besoin de voyager de nuit. Feodor ne leur proposera pas de rester pour la nuit, mais demandera que les PJ promettent en tant que Chevaliers Panthère, de faire leur possible pour ramener les chevaux en bonne santé une fois leur tâche accomplie. Feodor n'empêchera pas les PJ de prendre les chevaux si leur promesse semble être donnée à la légère. La lettre du Baron von Münsterberg assure que l'ordre des Chevaliers Panthère remboursera Feodor de toutes pertes.

Une fois revenus sur la route, les PJ ne devraient pas perdre de temps. Les voyageurs se dirigeant au nord se souviendront (surtout si on les encourage avec quelques pièces) avoir vu des cavaliers allant vers le sud. Ceux-ci n'étaient pas particulièrement pressés, mais ils étaient plutôt inamicaux. Ils n'ont pas salué les voyageurs ni répondu aux questions concernant les nouvelles et rumeurs. Des gens plutôt bizarres.

Le MJ devra déterminer à quel moment les PJ rattraperont la troupe. Vu leur retard, ils ne trouveront probablement la troupe qu'après qu'elle ait été rejointe par les Fils d'Ulric près de Heedenhof. Si cela arrive, les PJ pourraient empêcher l'embuscade en attaquant et dispersant les deux groupes. Le risque est ici qu'aucune troupe de fanatiques n'abandonnera un combat avant d'avoir subi de lourdes pertes. Si les PJ capturent un membre d'un des deux groupes de fanatiques pour l'interroger, ils découvriront que tous, sauf un, préfèrent mourir en martyrs plutôt que de trahir leurs compagnons.

S'il est capturé, Reinhardt von Kutenholz est un homme prêt à mourir pour sa cause, mais pas pour celle de ces idiots d'Ulricains. Il est membre de la secte de la Main Pourpre et le tatouage caractéristique qui ornait son torse a été effacé non sans douleur il y a quelques années, avant qu'il ne rejoigne les Fils d'Ulric. Si les PJ inspectent le corps de Reinhardt, ils verront la cicatrice et sur un **test d'Int** réussi (*Traumatologie* +10, *Chirurgie* +10) **[WJRF2 : test de *Soins* (*Chirurgie* +10)]** remarqueront qu'elle ressemble à une main levée. Reinhardt a une dernière carte à jouer avant de mourir, mais il fera tout ce qu'il peut pour s'échapper dès qu'il devient clair que les PJ vont l'emporter. S'il est capturé, Reinhardt va négocier – loin des oreilles de ses anciens compagnons – pour échanger des informations contre sa liberté et l'exécution de tous les autres prisonniers. Reinhardt ne veut pas être pourchassé par ces fanatiques.

Tout n'est pas vrai dans ce que dira Reinhardt. En fait, il mélangera des vérités et des mensonges pour dissimuler les activités de la Main Pourpre et son appartenance à la secte. En fonction des conditions qui lui sont accordées, Reinhardt révélera d'abord le plan visant à prendre en embuscade le contingent sigmarite d'Ostland voyageant vers Altdorf. Il dira que les Fils ont eu vent de ce voyage par un espion, un prêtre subalterne du temple de Wolfenburg victime de chantage.

Note au MJ : la vérité est que la cellule de la Main Pourpre à Altdorf avait placé un espion au temple, et que l'information fut transmise à Reinhardt par un intermédiaire.

Le plan était de massacrer les prêtres, de placer leurs corps mutilés sur leur bateau et de laisser le courant de la rivière

Talabec porter le navire jusqu'à Altdorf. Dans l'espoir que la rage du culte de Sigmar le pousserait à la guerre contre les Ulricains.

Reinhardt espère que ces renseignements suffiront à le faire relâcher. Si les PJ en veulent davantage, Reinhardt donne les noms de ses contacts à Bergsburg et tente d'impliquer le temple d'Ulric de cette cité. Si les PJ relatent le meurtre du jeune prêtre et l'accusent de mentir, le « chef » des Fils clamera que cela faisait partie d'un plan complexe élaboré avec le Gardien de l'Éclat, Berthold Kant. Son intention était de combattre l'influence des Sigmarites dans la ville tout en stigmatisant la timidité de la politique d'Ar-Ulric envers ce culte. Reinhardt connaît la relation entre Justus et Ar-Ulric.

Si les PJ en veulent encore, Reinhardt laisse entendre qu'une rumeur courrait parmi les Fils selon laquelle un membre de la famille Todbringer les soutiendrait. Il dit ne pas savoir qui est cet homme (c'est faux) mais suggérera que ce doit être quelqu'un qui tirerait bénéfice de la chute du Graf actuel.

Une fois libéré, Reinhardt se dirige au sud sur la route de la Vieille Forêt pour s'occuper d'une dernière petite affaire (voir plus loin). Après quoi il rentrera à Altdorf pour informer ses supérieurs de la Main Pourpre des derniers événements et leur donner le signalement complet des PJ.

Bien sûr, les PJ s'éviteront des ennuis s'ils exécutent Reinhardt, quel que soit le marché qu'ils ont conclu avec lui. S'ils tentent de le retenir prisonnier, il fera tout son possible pour s'échapper, même si cela doit lui coûter la vie. Reinhardt ne veut pas être laissé vivant aux bons soins du Schwarzmantel.

Si les PJ ont tué Leberecht à Bergsburg, ils ne trouveront que les Fils d'Ulric, ceux de la secte du Hurleur ayant décidé de rentrer chez eux. Dans ce cas, les Fils seront en proie à une vive agitation à cause du retard de leurs alliés dans cette entreprise. Cela pourrait être l'occasion pour les PJ de se faire passer pour le groupe de Chedwic s'ils n'ont pas rencontré Bernd à Bergsburg et que Wolfgang n'est pas au fait de leur présence. Cette possibilité ne marchera pas s'il y a des Elfes, des Nains ou des prêtres sigmarites dans le groupe.

CHEDWIC WANNER, prêtre d'Ulric renégat (Niveau 2)

Très virulent contre l'Hérésie Sigmarite, Chedwic était l'un des prêtres ulricains perturbateurs qui furent défroqués quelques années plus tôt sur ordre d'Ar-Ulric. Chedwic a cru que le Grand Prêtre agissait sous la pression du culte de Sigmar. Depuis, il mène ses troupes qui terrorisent la campagne d'Ostland. Récemment, Chedwic a été contacté par les Fils d'Ulric qui lui ont proposé de coopérer à un plan visant à précipiter l'Empire dans la guerre civile. Chedwic ne pouvait laisser passer une telle offre.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	45	4	4	9	40	1	36	46	40	45	55	42

Compétences : Alphabétisation, Connaissance des parchemins, Désarmement, Éloquence, Emprise sur les animaux (loups), Esquive, Frénésie, Identification des morts-vivants, Incantations (cléricales 1-2), Langue hermétique (magikane), Langage secret (classique), Méditation, Sens de la magie, Théologie.

Points de magie : 20

Sorts : Niveau 1 : Boule de feu, Détection de la magie, Dispersion du brouillard de guerre, Main de fer, Volonté de fer. Niveau 2 : Démolition, Éclair, Frénésie magique, Ralliement magique, Zone de fermeté.

Dotations : épée, bouclier (1 PA – partout), robe en peau de loup, médaillon figurant une tête de loup, sacoche de composants.

6 CULTISTES DU HURLEUR (mercenaires)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	39	4	3	8	41	2	30	38	29	42	33	31

Compétences : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langage secret (jargon des batailles).

Dotations : épée, gilet de cuir (0/1 PA – tronc) sous une fourrure de loup, arc, outre, bourse (2D6 pistoles, 3D6 sous).

BARON REINHARDT VON KUTENHOLZ, meneur des Fils d'Ulric (sergent mercenaire)

Aide de camp d'Helmut Todbringer, ce jeune noble originaire de la ville du Middenland du même nom, est un prêtre d'Ulric fanatique. C'est du moins ce que croit Helmut. En fait, Reinhardt est un de ces cultistes de la Main Pourpre de Middenheim qui ont travaillé sous les ordres directs des dirigeants de la secte à Nuln. Il a ainsi pu rester dans

l'ombre quand les plans de Karl-Heinz Wasmeier ont été découverts.

La promotion de Reinhardt vient de sa loyauté (apparente) envers Helmut ainsi que de sa mystérieuse capacité à débusquer des groupes de mutants et d'hommes-bêtes dans la forêt de Drakwald pour les donner en pâture aux Fils d'Ulric.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	51	4	5	10	54	2	41	44	46	43	43	44

Compétences : Alphabétisation, Bagarre, Baratin, Chance, Charisme, Coups assommants, Coups puissants, Déplacement silencieux (rural, urbain), Désarmement, Équitation, Esquive, Étiquette, Héraldique, Jeu, Langage secret (jargon des batailles), Résistance à l'alcool, Signes secrets (Main Pourpre).

Dotations : épée, chemise de maille (1 PA – tronc), bouclier (1 PA – partout), arc, bourse (18 CO, 10 / 6).

6 Fils d'Ulric (hors-la-loi)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	35	4	3	7	40	2	34	39	31	28	36	42

Compétences : Camouflage (rural), Coups assommants, Coups puissants, Déplacement silencieux (rural), Désarmement, Équitation, Escalade, Esquive, Frénésie, Langage secret (jargon des batailles), Piégeage, Reconnaissance des pièges, Soins des animaux.

Deux des Fils ont aussi les compétences Potamologie et Canotage.

Dotations : épée, robe en peau de loup (1 PA – tête/tronc), peinture faciale, bourse (2D6 pistoles, 2D6 sous).

Changement de plan

Si les PJ sont restés à Bergsburg pour garder Wolfgang à l'œil plutôt que de pourchasser Bernd, ils remarqueront un jeune homme qui aborde l'ancien Garde Teutogen à la Tête de Loup dans l'après midi du 27 Pflugzeit, avec une lettre cachetée. Wolfgang ordonne au messager d'attendre quelques instants et lui donne 4 pistoles avant d'ouvrir la lettre. Tout PJ en position de voir le sceau doit réussir un **test d'Observation [WJRF2 : test de *Perception*]** (*Acuité visuelle* +10) pour voir qu'il est identique à celui de la lettre que Wolfgang garde chez lui dans son coffre (voir plus haut).

Wolfgang est visiblement pris de colère à la lecture de la lettre. Il prend quelques instants pour se calmer, puis se tourne vers le messager et lui donne 4 autres pistoles pour lui amener le sergent de la garde Markus Staudinger. Le jeune homme pâlit en écoutant la requête mais s'exécute. Quand il est parti, Wolfgang prend du papier et commence à écrire une lettre assez longue.

Le temps que Markus arrive, Wolfgang a fini sa lettre et la scelle. Wolfgang fait signe à Markus de s'asseoir et lui explique qu'il a besoin d'un cheval sellé et d'une lanterne à la porte Sudentor dans les deux heures. Il ne sera pas absent plus deux semaines si tout va bien. Il demande ensuite à Markus d'informer Günter et Torsten de son absence, et de trouver quelqu'un pour envoyer une lettre à Middenheim. Wolfgang donne la lettre à Markus avant d'aller rassembler ses affaires pour le départ. Dans sa précipitation, il laisser accidentellement tomber la lettre qu'il a reçue.

Les PJ peuvent la récupérer s'ils s'attardent après le départ de Wolfgang pour son appartement.

À ce stade, les PJ ont plusieurs choix. Ils peuvent : (1) intercepter le message de Wolfgang pour Middenheim, (2) affronter Wolfgang à Bergsburg, (3) lui tendre une embuscade lorsqu'il part ou, (4) le suivre à son rendez-vous avec les Fils et la secte du Hurleur.

Intercepter le message de Wolfgang demandera aux PJ de faire preuve d'ingéniosité car cela devra se faire loin du regard de Markus et de ses laquais. Tout en faisant le nécessaire pour le voyage de Wolfgang, Markus convoque deux de ses hommes et leur ordonne de se rendre à cheval à la taverne de la Hache et l'Épée dans le quartier du Neumarkt à Middenheim et de transmettre la lettre de Wolfgang à Johann Weissbach, le barman.

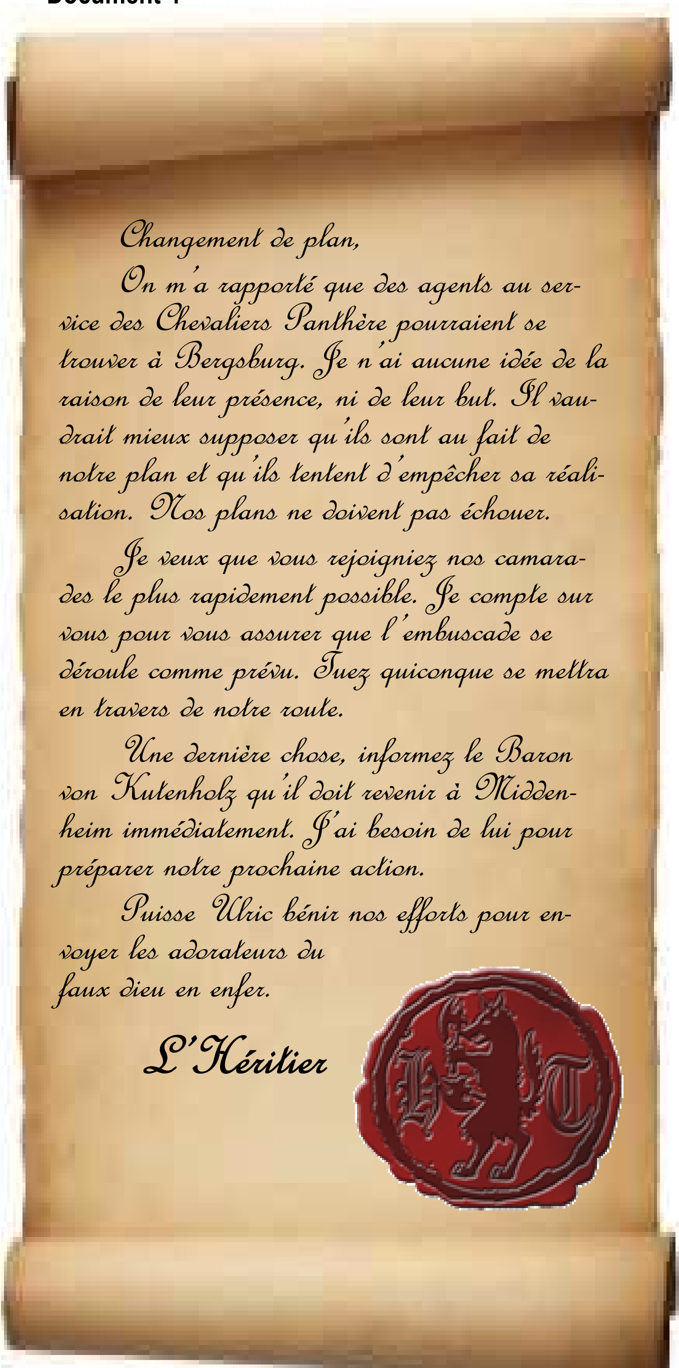
Les PJ pourraient attaquer les messagers après leur départ de Bergsburg, mais ceci leur ôterait toute chance d'empêcher l'embuscade contre les prêtres sigmarites. S'ils trouvent le moyen de s'emparer de la correspondance de Wolfgang, ils découvriront qu'il y fait le compte-rendu des événements récents. Il fournit aussi la description des ceux des PJ qui se seraient fait repérer. Le contenu exact du message est à la discrétion du MJ, mais il devrait refléter les résultats de leurs actions. Par exemple : « La tentative d'assassinat par Bernd Küster n'a pas eu lieu et laisse présager un échec. Le répurgateur n'a pas reparu ».

Les PJ pourraient affrontrer Wolfgang à Bergsburg pour obtenir des renseignements. Le risque est ici que Herr Blitzen a de nombreux amis à Bergsburg qui viendront à son aide. Même si les PJ venaient à le capturer, Wolfgang garderait le silence.

Dans l'éventualité où les PJ auraient l'intention d'empêcher Wolfgang de rejoindre les Fils d'Ulric, la meilleure chose à

faire serait de lui tendre une embuscade entre Bergsburg et Garssen. Ceci peut aisément être mis en place si les PJ quittent la ville dès que Markus prend congé de Wolfgang, ce qui leur donnera deux heures pour trouver un endroit approprié pour cela. Malheureusement, si les PJ se sont attardés à Bergsburg jusque là, leurs chances d'empêcher l'embuscade sont grandement compromises, à moins qu'ils ne parviennent à voler rapidement des chevaux pour suivre Wolfgang. Naturellement, la sanction pour le vol de chevaux est la mort.

Document 4



Changement de plan,

On m'a rapporté que des agents au service des Chevaliers Panthère pourraient se trouver à Bergsburg. Je n'ai aucune idée de la raison de leur présence, ni de leur but. Il vaudrait mieux supposer qu'ils sont au fait de notre plan et qu'ils tentent d'empêcher sa réalisation. Nos plans ne doivent pas échouer.

Je veux que vous rejoigniez nos camarades le plus rapidement possible. Je compte sur vous pour vous assurer que l'embuscade se déroule comme prévu. Tuez quiconque se mettra en travers de notre route.

Une dernière chose, informez le Baron von Kutenholz qu'il doit revenir à Middenheim immédiatement. J'ai besoin de lui pour préparer notre prochaine action.

Puisse Ulric bénir nos efforts pour envoyer les adorateurs du faux dieu en enfer.

L'Héritier

Si les PJ ne sont pas en mesure d'arrêter Wolfgang ou qu'ils choisissent de le suivre, il arrivera au village de Flaschfurt dans la nuit du 30 Pflugzeit et s'arrêtera brièvement à l'auberge du Druide Ivre. Il rejoint sa troupe d'extrémistes à leur campement le matin suivant avant l'aube. Si la situation n'est pas celle qu'il avait prévue, Wolfgang sera furieux et réclamera des explications. S'il a vu les PJ à la taverne de la Tête de Loup, il se peut qu'il en conclue qu'ils sont impliqués d'une façon ou d'une autre.

Dans tous les cas, Wolfgang informe Reinhardt des ordres de Middenheim le relevant de sa mission et lui imposant de retourner immédiatement à la Cité du Loup Blanc. Une fois les ordres transmis, Wolfgang part à cheval avec ses hommes, laissant Reinhardt derrière lui.

Une fois le groupe hors de vue, Reinhardt s'engage sur la route de la Vieille Forêt dans la direction opposée à Middenheim.

Embuscade !

Si la troupe ulricaine ne rencontre pas de difficulté, elle arrivera en périphérie de Tussenhof le 1 Sigmarzeit en début de matinée. Les fanatiques s'y rendent *via* une piste forestière qui relie les villages de Flaschfurt et Lüthorst, puis suit la rivière vers le sud. Cette voie est plus lente que la route passant par le fort Denkh, mais elle permet au groupe de ne pas être inquiété par les patrouilleurs ruraux et leurs semblables. Une fois qu'ils ont atteint la berge nord de la Talabec, Wolfgang place Chedwic et ses hommes à une centaine de mètres en amont du point où sont déployés les Fils d'Ulric. Ces derniers se positionnent à proximité d'un des ruisseaux qui alimentent la rivière.

Une fois la chose réglée, Wolfgang descend la rivière sur près d'un kilomètre vers Tussenhof avec deux Fils qui sont compétents en *Potamologie* **[WJRF2 : *Métier (pilote)*]** et *Canotage*. Là-bas, Wolfgang achète deux bateaux à rames pouvant embarquer jusqu'à quatre personnes, et remonte la rivière en faisant ramer les deux Fils. Une fois le lieu de l'embuscade atteint, les deux embarcations sont portées en amont du ruisseau, hors de vue de quiconque voyagerait sur la rivière.

Le plan de l'embuscade est assez simple. Les assaillants savent que le bateau des cinq prêtres sigmarites et de leur escorte de deux templiers, longera probablement la rive de la Talabec du côté du Hochland en raison du fort sentiment anti-sigmarite qui sévit au Talabecland. Dans l'après-midi, quand le bateau passe près des adorateurs du Hurleur, les hommes de Chedwic le prennent pour cible avec leurs arcs en visant prêtres et templiers exposés. Alors que le bateau tente de fuir l'embuscade en descendant la rivière, il est intercepté par les deux embarcations des Fils d'Ulric (y compris Wolfgang ou Reinhardt et Bernd si le répurgateur

est encore présent), qui tuent tout le monde à bord. Les morts seront alors disposés de manière à envoyer un message dur et sanglant aux Sigmarites d'Altdorf.

Si les PJ sont sur les traces de Wolfgang et des extrémistes ulricains et ont réussi à déterminer que l'emplacement de l'embuscade est situé à proximité de Tussenhof (très probablement en s'approchant suffisamment pour entendre les discussions à l'un des lieux de rendez-vous), ils peuvent tenter de les intercepter avant que l'embuscade ne soit lancée. Pour cela, ils devront prendre la route de Fort Denkh puis au sud la route de Tussenhof. La capacité des PJ à se charger des fanatiques avant l'embuscade ou pendant la mêlée qui va en résulter dépendra de nombreux facteurs. Le MJ est encouragé à mettre en scène cette rencontre de manière à créer l'impact le plus dramatique possible pour les joueurs.

Si les PJ se contentent d'observer la macabre tragédie sans intervenir, ils seront témoins d'un massacre. Une fois que tous les occupants du bateau sont morts, les Fils d'Ulric mutilent les cadavres, leur crevant les yeux avant de les entasser sur une comète à deux queues gravée sur le pont du navire. Sur le front de l'ecclésiastique de plus haut rang (reconnaissable à la qualité de sa tenue), Wolfgang (ou Bernd) grave le mot « hérétique ». Les PJ témoins d'un tel acte doivent réussir un **test de CI [WJRF2 : test de FM]** ou acquérir 1 Point de Folie.

S'ils ne sont pas inquiétés, les Fils d'Ulric et les membres de la secte du Hurleur se séparent là, emportant des trophées prélevés sur les Sigmarites. Les Fils prendront le chemin de la forêt tandis que Chedwic conduira ses hommes sur la route qui traverse Lüthorst, puis sur la route de la Vieille Forêt.

Dans le cas où Chedwic et ses hommes ne les accompagneraient pas, les Fils d'Ulric changent de tactique. Au lieu de lancer un abordage, les Fils attendront que les Sigmarites se soient installés dans leurs chambres à l'auberge La Loutre Espiègle, située à Tussenhof au bord de l'eau. Les Fils attendront minuit pour lancer leur attaque. Sans l'aide de Chedwic et de ses hommes, les chances de victoire pour les Fils sont considérablement diminuées. Ils seront repoussés après avoir tué quelques Sigmarites et qu'ils aient eux-mêmes subi des pertes. En supposant que les PJ ne les suppriment pas à un moment ou un autre, Wolfgang Blitzen et Bernd Küster devraient êre en mesure de survivre, tandis que les Sigmarites survivants rejoindront Altdorf avec les informations qu'ils auront pu obtenir.

Si les PJ attaquent les fanatiques au cours de l'embuscade, les extrémistes ulricains changent de cible pour s'attaquer aux PJ qui sont intervenus. Si le combat tourne mal, les Fils et les adeptes du Hurleur tenteront de fuir pour ne pas être capturés.

Si les Sigmarites voient les PJ repousser les assaillants, le prêtre supérieur, le Lecteur Nikolaus Auerbach, viendra les remercier personnellement. Il les invitera à dîner avec lui, n'étant pas en mesure d'offrir mieux que ce modeste témoignage de sa gratitude. Si un PJ est blessé, Nikolaus demandera à l'un des jeunes prêtres, Hals Damrosch, de s'en occuper. Si on lui demande pourquoi lui et sa suite ne sont pas en Ostland, Nikolaus indiquera qu'ils se rendent à Altdorf pour célébrer le jour saint de Sigmar, le 18 Sigmarzeit. De plus, le Grand Théogone a demandé que les Lecteurs tiennent conférence après les célébrations



pour discuter des événements actuels et de leur impact sur l'Église. Nikolaus n'a jamais pensé que sa délégation tomberait dans une embuscade.

Si les PJ proposent d'escorter le Lecteur et les cinq prêtres de son entourage jusqu'à Altdorf, Nikolaus déclinera poliment leur offre. Il expliquera aux PJ que son groupe doit retrouver des Templiers du Cœur Ardent à Ahlenhof.

Étant donné la planification méticuleuse de l'embuscade, les PJ pourraient avoir la prudence de demander au Lecteur s'il a une idée de la façon dont les Fils d'Ulric et leurs alliés ont pu apprendre les détails de son voyage. La question semble laisser Nikolaus perplexe ; il répond que sa délégation est partie lorsqu'ils ont appris que le Grand Théogone accédait à sa requête d'une audience avant la conférence. Si on lui demande qui s'est chargé de l'organisation, Nikolaus répond que la personne qui correspondait avec le secrétaire du Grand Théogone est un initié prometteur, Gebhard Bergius, qui ne se trouve pas dans la délégation. Le jeune homme avait quitté le temple de Wolfenburg la veille de leur départ pour s'occuper d'une tante malade.

Avant de souhaiter aux PJ une bonne nuit, Nikolaus s'enquiert de leurs noms afin de prier Sigmar de leur accorder bonne fortune et santé.

Des couteaux dans la nuit

Si Reinhardt est laissé en arrière, il lui reste une tâche à accomplir avant de retourner à Middenheim. Le 33 Pflugzeit en fin d'après-midi, il arrive à Langwiese pour y rencontrer son contact de la Main Pourpre, Gebhard Bergius, afin d'échanger des informations. S'il prend part à l'embuscade, il sait qu'il ne pourra pas se rendre à Langwiese à temps pour s'occuper de Gebhard. Il retournera donc à Middenheim, où il mettra au point un autre plan pour se débarrasser de Herr Bergius.

Gebhard séjourne à la Grenouille Agile, où il s'est rendu après avoir accompli sa tâche à Wolfenburg. Le cultiste a abandonné ses habits de Sigmarite, n'ayant plus à jouer son rôle d'initié de la capitale d'Ostland. Gebhard est étonné de voir Reinhardt – qu'il connaît sous le nom d'Englebert Delbrück. Il ne pensait pas le voir avant quelques jours.

Quiconque les verrait se rejoindre pour le dîner penserait sans doute que les deux hommes sont simplement des étrangers de passage, qui prennent le temps d'échanger des informations sur le vaste monde et la route à venir. Herr Delbrück ne cache pas le fait qu'il se rend à Talabheim pour des affaires de famille. En réalité, Gebhard fournit à Englebert un compte-rendu de la situation entre le Talabecland et l'Ostland, et de la tournure de plus en plus religieuse que prend le conflit.



Après s'être retiré pour la nuit, Reinhardt rend visite à Gebhard dans sa chambre en prétextant avoir besoin d'informations plus confidentielles sur sa prochaine mission. À la première opportunité, lorsque Gebhard lui tourne le dos, Reinhardt tranche la gorge du cultiste sans méfiance, coupant à la fois les cordes vocales et l'artère. Gebhard meurt rapidement et en silence, une expression choquée sur le visage. Reinhardt place alors le poignard couvert de sang dans la main du cadavre avant de se glisser sans bruit hors de la pièce.

Ayant réglé les derniers détails de manière satisfaisante, Reinhardt quitte l'auberge avant l'aube et se dirige vers le sud jusqu'à ce qu'il soit hors de vue du village. Il effectue alors une large boucle à travers la forêt pour contourner le village et rejoindre la route de la Vieille Forêt, là où elle bifurque à l'ouest vers Barwedel. Le Baron poursuit alors vers Middenheim.

À moins que les PJ n'aient stoppé Reinhardt avant son départ de Langwiese, il est peu probable qu'ils l'empêchent d'atteindre Middenheim. Dans le cas où Reinhardt aurait rencontré les PJ précédemment, il ne reviendra pas à Middenheim s'il apprend qu'ils ont découvert son rôle chez les Fils et sont en route pour la cité.

En route pour Middenheim

Le moment du retour des PJ à Middenheim dépendra de nombreux facteurs. La table suivante suppose que les PJ sont arrivés à Tussenhof aux environs de la date de l'embuscade. Si les PJ ont agi différemment, le MJ devra faire les ajustements appropriés concernant le voyage jusqu'à Middenheim.

Si les PJ ne parviennent pas à empêcher l'embuscade contre les prêtres sigmarites, la nouvelle du massacre atteint Middenheim le 13 Sigmarzeit. L'avance du Talabecland en Ostland y sera connue le même jour.

À la différence de la période du carnaval, il est aisé de se loger dans la Cité du Loup Blanc. Les PJ pourraient retourner aux Armes du Templier (***Le Pouvoir derrière le trône***, p. 16-18) s'ils n'ont pas abusé de son hospitalité la dernière fois qu'ils y ont résidé. À moins qu'ils n'aient sauvé l'auberge de la troupe du chaos qui avait envahi les lieux lors du carnaval de 2512, le personnel survivant ne se rappellera probablement pas d'eux.

Si les PJ font la tournée des différentes auberges et tavernes de Middenheim, ils pourront entendre certaines des rumeurs suivantes :

- *Le Graf Todbringer est trop vieux et fatigué pour s'inquiéter de nous autres. Nous avons besoin d'un chef fort comme Helmut pour nous protéger des hérétiques sigmarites avant qu'ils ne se montrent sous leur vrai jour et pillent nos terres. Qui doit mener les Ulricains quand le Graf de Middenheim est tout juste capable de rester assis sur son cul ?*
- *Avec toutes ces discussions à propos de la guerre dans les tavernes, vous devez vous demander pourquoi il n'y a pas de rassemblement de troupes ici. Si tout va bien, le Graf nous gardera éloigné de ce pétrin.*
- *Croyez-moi, les marchands compmtent réussir un joli coup avec cette guerre.*
- *J'ai entendu dire que le Grand Théogone prévoyait de ne pas prendre part à cette guerre, dans l'espoir qu'elle affaiblisse le culte d'Ulric.*
- *Comme le dit toujours mon grand'pa : « Ne fourre pas ton nez dans les embrouilles et elles te trouveront pas ».*
- *J'ai entendu dire que des bandes de mutants – ou pire – pillent les fermes et les villages le long de la route d'Altdorf dans la Drakwald. Les prix vont encore monter.*

De peur qu'ils ne l'oublient, les PJ ont à faire à Middenheim. Le premier endroit où ils devraient se rendre est le cabaret de la Lune Rouge (***Middenheim, la cité du Loup Blanc***, p.43-44) dans le quartier de Freiburg. Avec un prix d'entrée de 35 pistoles par personne, les PJ ne devraient pas se sentir à leur place ici. Les habitués du lieu sont d'un niveau social plus élevé que les PJ (sauf si l'un d'eux appartient à la noblesse) et un certain nombre d'entre eux les regardent d'un air réprobateur comme s'ils ne s'étaient pas baignés depuis quinze jours (ce qui est fort probable).

Si les PJ ne vont pas s'adresser à la tenancière, Élise Butenandt leur fera signe d'approcher peu après qu'ils aient attiré son attention. C'est une rousse attirante dans la trentaine. « Vous ne ressemblez pas aux gens qui fréquentent habituellement la Lune Rouge, mes chéris », leur dit-elle.

« Y a-t-il une raison pour laquelle je ne devrais pas vous faire escorter dehors ? » Élise essaye simplement de tester les PJ. S'ils ne répondent pas, elle hausse les épaules et les ignore jusqu'à ce qu'ils engagent la conversation.

Si les PJ se rappellent correctement leurs instructions, ils diront à Élise qu'ils ont été chargés de l'informer du lieu où ils logent à Middenheim. Avec un clin d'œil, Élise se penche vers les PJ et répond à voix basse qu'ils y seront contactés dans quelques jours. Elle se redresse alors et dit en riant aux PJ que « leur offre est trop aimable, mais qu'elle doit décliner leurs invitations ». Élise part ensuite s'occuper d'autres clients, ignorant les PJ pour le reste de la nuit, à part pour leur servir d'autres verres.

Jour	**Évenements**
2 Sigmarzeit	Les PJ partent de Tussenhof par la route de Fort Denkh. Reinhardt arrive à Flaschfurt en fin d'après-midi. *La délégation du Talabecland arrive à Hergig.*
3 Sigmarzeit	Reinhardt quitte Flaschfurt. *Le Stirland et l'Ostermark concluent secrètement un accord prévoyant d'aider l'Ostland contre une agression du Talabecland. Le Grand Comte Alberich Haupt-Anderssen envoie des émissaires à la Grande Comtesse Ludmilla von Alptraum d'Averland et à la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz demandant des troupes et un support logistique.*
4 Sigmarzeit	*Le Graf Boris Todbringer envoie une nouvelle missive au Baron Werner Nikse réclamant sa présence à la Cour de Middenheim.*
5 Sigmarzeit	Les PJ arrivent à Flaschfurt.
6 Sigmarzeit	*Soutenues par deux régiments de soldats hochlanders, les compagnies du Talabecland traversent la frontière et établissent leur camp en territoire ostlander sur une poignée de collines stratégiques.*
7 Sigmarzeit	*Le Grand Duc von Bildhofen envoie un message au Baron Nikse afin qu'il commence le déploiement de ses troupes sur la frontière de l'Ostland comme convenu.*
8 Sigmarzeit	*Le Comte Ludenhof supervise les travaux de terrassements autour du village de Vordf.*
9 Sigmarzeit	*Le Comte Ludenhof déplace des troupes pour sécuriser la route à l'est de Breder.*
10 Sigmarzeit	Les PJ arrivent à Bergsburg. *Le Baron Helmut Todbringer commence à recruter des mercenaires pour le Talabecland.*
11 Sigmarzeit	*Le Grand Comte Haupt-Anderssen ordonne la mobilisation de ses forces. Il envoie secrètement un attaché militaire en Ostland via l'Ostermark, ainsi qu'en Averland.*
12 Sigmarzeit	*Les comtes d'Ostland tiennent conseil à Wolfenburg avec le Grand Prince Hals von Tasseninck. Le Comte von Raukov est envoyé, contre son avis, mener une attaque contre les envahisseurs venant du Talabecland.*
13 Sigmarzeit	Les PJ arrivent à Middenheim. *Après avoir reçu la réponse du Baron Nikse prétextant un problème de santé pour expliquer son absence à la cour de Middenheim, le Graf Todbringer réunit les Middenmarshals et son fils Heinrich pour établir un plan d'urgence.*

À la Hache et l'Épée

Puisqu'ils doivent attendre d'être contactés, les PJ pourraient vouloir s'occuper de leurs autres affaires. S'ils ont pu obtenir d'une façon ou d'une autre la lettre envoyée par Wolfgang avant de quitter Bergsburg, le prochain arrêt des PJ sera probablement la taverne de la Hache et l'Épée dans le quartier proche du Neumarkt (***Middenheim, la Cité du Loup Blanc***, p.40).

La Hache et l'Épée est un établissement assez respectable, fréquenté par les négociants, commerçants, artisans et autres activités du quartier (certaines plus équivoques que d'autres). Le barman, Johann Weissbach, a vu plus que sa part d'affaires louches se dérouler dans l'arrière-salle, et il a appris que le silence peut être bien récompensé. Récemment, Johann a été impliqué dans la réception d'une étrange correspondance venant de quelqu'un de Bergsburg (sans doute un militaire, à en juger par la manière dont l'enveloppe est adressée) et qu'il transmet à un marchand (d'après son apparence) nommé Josef Grünfeld. Josef vient une fois par semaine à la Hache et l'Épée, généralement le Festag, et ne fait rien de plus qu'échanger des plaisanteries et une paire de couronnes pour sa correspondance et pour que Johann continue à se montrer discret.

Johann ne donnera probablement pas une telle information aux PJ, ni volontairement ni sous la menace. Dans le second cas, Johann sait que le cabaret est sur l'itinéraire régulier du guet local et qu'un appel à l'aide les fera probablement accourir. D'un autre côté, Johann n'est pas assez bien payé pour risquer sa vie, ni pour être loyal envers un homme qu'il ne connaît pas. Moyennant paiement, disons 10 CO, il révélera discrètement le peu qu'il sait. Sa seule condition est que les PJ abordent Josef en un lieu et d'une manière qui ne mette pas sa réputation en jeu.

Si les PJ choisissent de prendre le temps d'affronter Josef, ils découvriront en lui un adversaire difficile. Bien qu'il adopte la mise d'un négociant, Josef est en réalité un espion indépendant qui a été engagé pour récupérer la correspondance de Wolfgang et la déposer dans le creux d'un arbre à l'extrémité nord du Grand Park (***Middenheim, la Cité du Loup Blanc***, p.29). Il ne reste pas dans les parages pour voir qui vient la chercher.

Déterminer l'emplacement de cet arbre peut prendre un certain temps. Dans l'heure précédant l'aube du jour d'Aubentag, un vieux mendiant qui dort dans le parc récupère la lettre après s'être assuré qu'il n'y a personne dans les parages. Le mendiant, Artur Mahler, est particulièrement bon à ce jeu, car il s'agit d'un espion au service du Baron



Helmut Todbringer. Artur ne tiendra pas longtemps s'il est interrogé sous la contrainte. Tôt ou tard, il nommera le Baron qui complote avec les Fils d'Ulric.

Le Baron Helmut Todbringer est conscient du risque que l'espion parle s'il est capturé et torturé, aussi est-il tout préparé à démontrer à une cour de justice que le prétendu espion n'est rien de plus qu'un vulgaire criminel sujet à de grands élans d'imagination délirante. Étant donné l'état mental du criminel, le Baron poussera le magistrat à faire envoyer le mendiant à l'asile de Shallya près de Frederheim.

Rencontres secrètes

Quelques heures après que les PJ aient informé Élise Butenandt de leur adresse, quelqu'un frappera à la porte de leur chambre. S'ils ne sont pas là, le visiteur ouvrira la porte, s'installera et attendra leur arrivée. Si les PJ demandent qui est là avant d'ouvrir la porte, une femme à la chevelure noire répondra « J'ai été envoyée par votre bienfaiteur pour vous apporter de la compagnie. Pour plus de discrétion, est-ce que je peux entrer ? ». Avant que les PJ puissent répondre, la femme se fraie un chemin en jouant des coudes, et leur suggère de refermer la porte.

« Désolée pour le déguisement, leur dit-elle. Il y a beaucoup d'espions en ville à l'heure actuelle, essayant de récolter toutes informations utiles pour leurs maîtres respectifs. Le début de la guerre fait ressortir ce qu'il y a de plus mauvais en chacun. Au fait, je suis Kirsten et, si vous ne vous en rappelez pas, nous nous sommes rencontrés à Talagraad. »

Kirsten (Natassia Hess) n'a aucunement l'intention d'informer les PJ de ses activités depuis la dernière fois qu'ils se sont rencontrés. S'ils insistent sur ce sujet, elle composera un mensonge plausible entremêlé d'éléments de vérité. Dans les grandes lignes : elle a eu des informations cruciales à communiquer, avant de repartir à Middenheim pour rassembler les informations obtenues par ses semblables. Le travail de cape et de dague est assez ennuyeux la majeure partie du temps, avec des pointes occasionnelles d'activité frénétique.

Kirsten fera son possible pour revenir au sujet de sa visite. Son objectif est d'apprendre tout ce que les PJ ont pu recueillir au sujet des Fils d'Ulric et de leurs plans. Elle leur demandera de lui fournir tous les détails de leurs activités, et les questionnera sur les éléments de leur récit qui lui paraissent peu clair ou incohérents. De plus, Kirsten prend possession de toutes les preuves qu'ils ont pu réunir. Le temps que cet entretien se termine, les PJ devraient être épuisés et Kirsten convaincue qu'il n'y a plus grand-chose à leur arracher.



Natassia sera particulièrement intéressée par les informations se rapportant à Bernd si elle l'identifie à partir de la description des PJ ou si ceux-ci le nomment. Elle les questionnera minutieusement sur le sort de Bernd, au point même de leur faire répéter certains détails pour s'assurer d'avoir bien compris. Natassia se montrera particulièrement passionnée si Bernd est parvenu à s'échapper d'une manière ou d'une autre. Si les PJ réalisent qu'il y a quelque chose qu'ils ignorent et interrogent Natassia à ce sujet, elle répondra que c'est une affaire personnelle entre le répurgateur et le Schwarzmantel. Elle n'en dira pas davantage.

Si les PJ proposent de traquer le chef des Fils d'Ulric (même s'ils ont conclu qu'il s'agit de Helmut Todbringer), Kirsten leur dira que la situation exige une certaine finesse à ce stade.

« Vous avez bien travaillé. Très bien » annonce Kirsten en conclusion. « Nous nous rencontrerons à nouveau dans peu de temps. Il y a un autre travail pour vous, mais les derniers détails ne sont pas encore réglés. En tout cas, profitez de Middenheim tant que vous le pouvez. Vos chambres ici ont été payées pour une semaine et je vous laisse le contenu de cette bourse à vous partager de la manière qui vous conviendra. Maintenant, je vais prendre congé. » Sur ce, Kirsten laisse une bourse de 80 CO et se retire.

Les PJ ne seront pas recontactés avant le 15 de Sigmarzeit. Un billet scellé est alors laissé au barman, qui a été payé pour le remettre au premier PJ qu'il verra (Document 5).

Document 5

Confrères,

Rejoignez-moi au cabaret de la Lune Rouge à 8 h ce soir. Dites au portier qu'Élise vous a envoyés pour rencontrer son cousin. Il vous laissera entrer sans payer les droits d'admission.

Si les PJ suivent ces instructions simples, ils ne devraient avoir aucune difficulté à entrer dans le cabaret. Élise incline la tête une fois qu'elle a capté l'attention des PJ, puis lance un rapide coup d'œil sur sa gauche. Si les PJ suivent son regard, ils verront une cabine privée qui leur est destinée.

Kirsten les attend à l'intérieur. Quand ils sont tous entrés, elle leur dit d'une voix étouffée : « Merci d'être venus. Je serai brève. Votre prochaine mission se déroulera à Altdorf. Des dispositions ont été prises pour que vous puissiez récupérer des montures aux écuries Staller sur Zellaut Strasse, juste à l'ouest des Armes du Templier. Vous devrez parler à Hans Staller et personne d'autre. Il est le seul à connaître les arrangements qui ont été pris. Le voyage jusqu'à Altdorf ne devrait pas durer plus de 12 jours.

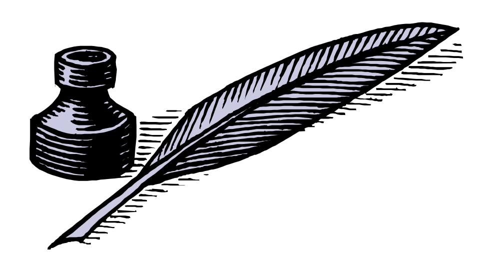
Une fois à Altdorf, laissez vos montures aux soins d'Erich Alder, propriétaire des écuries Alder, près de la porte nord. Dites-lui que vous êtes là pour mener des affaires avec Herr Rüdigar Francke, gardien de la Maison Pierregrise, et il prendra un soin tout particulier des montures. Quand vous aurez trouvé un logement en ville, allez à l'ambassade d'Ulthuan dans le quartier Oberhausen. C'est l'un des quartiers les plus au sud à l'ouest du Reik. En face de l'ambassade, il y a un petit bâtiment. Allez à l'appartement 6



et remettez le billet scellé que voici à un monsieur assez âgé nommé Theobald Haushofer. Il est important que la lettre soit scellée quand vous la lui donnerez. Si elle est ouverte, les personnes pour qui il travaille penseront que vous n'êtes pas ce que vous prétendez être, et vos vies seront en danger. »

Note pour le MJ : si les PJ succombent à la tentation, la lettre ne comporte rien d'autre que le nom de Theobald Haushofer.

« Voici un sac contenant 60 couronnes de plus à vous partager. Puissent les dieux et déesses vous donner leur bénédiction en ces temps d'épreuves. Je dois maintenant partir. Adieu. Nous ne nous reverrons plus ». Sur ce, Kirsten s'en va.



Dans le Maëlstrom

Inconsciemment amenés au service du Baron Heinrich Todbringer, les PJ sont envoyés à Altdorf pour réaliser une mission importante, en supposant qu'ils survivent aux dangers de la route que représentent aussi bien les hommes que les hommes-bêtes. Sur leur route, les PJ affronteront un autre groupe qui lutte pour provoquer la chute de l'Empire : la Couronne Rouge.

Peu après leur arrivée à Altdorf, une grande explosion secoue la Cathédrale de Sigmar et tue le Grand Théogone ainsi que quelques prêtres. Les PJ doivent se frayer un chemin dans les rues complètement envahies par les Altdorfers paniqués pour rejoindre le lieu convenu pour leur réunion.

Une fois qu'ils ont atteint leur destination, les PJ sont chargés de découvrir quelles machinations sont à l'origine de la santé déclinante de l'Empereur ; on leur demande également d'écraser les traîtres qui minent le cœur même de l'Empire. Cette mission confrontera les PJ à différentes factions couvrant l'ensemble du spectre social d'Altdorf : le haut et le bas, l'occulte et le commun. Les PJ doivent alors démêler cet écheveau d'informations afin de déterminer où focaliser leurs investigations. Les efforts des PJ attireront sur eux l'attention des ennemis infiltrés, qui verront en eux une cible à éliminer. Les PJ devront surmonter ces derniers obstacles et se montrer héroïques pour sortir l'Empereur de sa fâcheuse posture.

La Main Pourpre d'Altdorf

La cellule de la Main Pourpre d'Altdorf est organisée de la même manière que l'était son homologue de Middenheim avant les événements dramatiques décrits dans ***Le Pouvoir derrière le trône*** (voir ***Middenheim, la Cité du Loup Blanc*** pour les détails sur la cellule de Middenheim en l'année 2512). Ainsi la cellule est divisée en trois ordres, chacun avec son propre domaine d'opération. Cette aventure fait intervenir deux des trois ordres.

L'Ordo Terribilis est sous la direction de ses deux Magistri, Dieter Kucinich et Johann Heinz Lieberung. Comme nous l'avons déjà vu, tous deux ont réussi à infiltrer les échelons les plus élevés de la Cour Impériale ; Dieter est le principal assistant à la Cour du Lecteur sigmarite tandis que Johann est Chancelier de l'Empire, une des positions les plus élevées du gouvernement. Depuis ces postes influents, les deux Magistri orchestrent un plan retors qui a déjà porté de terribles coups à la loi et à l'autorité de l'Empire, et s'apprête à le détruire complètement.

Cette intrigue a été initiée peu après que Kucinich ait été nommé assistant à la Cour du Lecteur Metternich. Une des tâches de Kucinich était de servir le vin à l'Empereur et au Lecteur lorsqu'ils se rencontraient en privé. Il se retirait avant que les deux hommes n'abordent les sujets confidentiels, et attendait de l'autre côté des portes en compagnie des gardes, au cas où l'on aurait besoin de lui. De cette façon, Kucinich fut en mesure d'ajouter aux boissons servies lors des entretiens quelques gouttes d'une substance pharmaceutique qui est à l'origine du lent processus de dégradation de la santé physique et mentale de l'Empereur. Étant parfaitement conscient de l'état de faiblesse de l'Empereur, le Chancelier Heinz a commencé à manipuler adroitement la Cour Impériale, détournant les fonds de nobles ulricains pour ses sinistres projets et s'assurant que les limbes de l'Empereur soient connues de l'ensemble du gouvernement impérial – créant ainsi des conditions optimales pour ses comparses à travers l'Empire tandis qu'ils attisent les conflits entre Sigmarites et Ulricains, conformément à l'Opération Zèle. Aujourd'hui semble enfin venu le jour tant attendu où éclate la guerre civile et où la Main Pourpre prend le contrôle de l'Empire. Et les Magistri sont fins prêts.

Cependant, des obstacles imprévus se profilent à l'horizon – nos héroïques PJ en sont un, et le cultiste Frère Karl en est un autre ! Ledit Frère Karl, de la cellule de Middenheim, a réussi à échapper à la purge qui a suivi l'incident du doppelganger, et est parvenu jusqu'à la capitale impériale. Étant familier des voies de la Main Pourpre, Frère Karl a rapidement établi le contact avec l'Ordo Novitiae, lequel se charge entre autres choses du recrutement. Les ambitions et les réussites de cet ordre ont beaucoup augmenté depuis que Frère Karl en a pris la direction, après avoir empoisonné l'imbécile qui menait la danse jusqu'ici.



Suite au désastre de Middenheim, la cellule d'Altdorf a décidé de réduire les communications entre les trois ordres au minimum pour limiter les risques qu'ils se retrouvent exposés. Les deux Magistri Terribilis sont tellement absorbés par leurs propres intrigues et par l'obsession du secret de la secte, qu'ils n'ont pas encore pris conscience des ambitions et des plans du nouveau Magister Novitiae (encore moins de son identité). Dans le même temps, Karl ignore également les actions de l'Ordo Terribilis, sa propre intrigue diabolique pour ravager l'Empire (décrite plus bas dans la section « Mort d'un Grand Théogone ») commençant à porter ses fruits. Bientôt, les deux intrigues vont commencer à interférer l'une avec l'autre, et un certain groupe de héros va se retrouver pris au milieu.

La Couronne Rouge

La Couronne Rouge est une secte de Tzeentch qui est en compétition avec la Main Pourpre. Les informations générales sur ce culte figurent dans ***Mort sur le Reik*** ; il suffira de rappeler ici que la Couronne Rouge consacre beaucoup d'efforts au recrutement des mutants et hommes-bêtes qui rôdent dans les forêts de l'Empire et compte les utiliser lorsque viendra le Temps du Changement.

Personne ne sait mieux qu'Anders Köhler que le Temps du Changement approche à grands pas. En tant que membre éminent de la Couronne Rouge, il a consacré des années à préparer et regrouper sous ses ordres une redoutable armée de mutants et d'Hommes-bêtes. Du village de Mittelweg à Frederheim, la troupe de Köhler s'étend le long de la route Altdorf-Middenheim. Ils ont effectué des raids sur des hameaux, attaqué des voyageurs et pris des diligences en embuscade. À l'occasion, Köhler dirige sa bande contre des bandits et d'autres mutants, en particulier lorsqu'il a l'avantage numérique sur ses adversaires.

D'autres troupes de la Couronne Rouge parcourent les forêts de l'Empire, terrorisant les villageois et les fermiers isolés.

Sur la route d'Altdorf

Si les PJ suivent les directives de Kirsten, Hans Staller leur fournit des chevaux (ou des poneys, pour les nains et halfelings). « Prenez soins d'eux », leur conseille Hans. « Assurez-vous de faire des haltes régulières et laissez les brouter et se reposer un peu. Bouchonnez-les chaque nuit et ils vous serviront de leur mieux. »

En traversant le viaduc en direction d'Altdorf, les PJ remarqueront la présence d'équipes de manouvriers Nains et humains qui travaillent le long de la pente. Si Karl-Heinz Wasmeier a réussi à détruire ce viaduc à la fin du ***Pouvoir derrière le trône***, ces travaux font suite à sa reconstruction. S'il est resté intact, alors ces travaux seront une simple opération de maintenance.

La table suivante devrait aider le MJ à suivre la progression des PJ, et fournit des informations sur les évènements liés à la guerre.



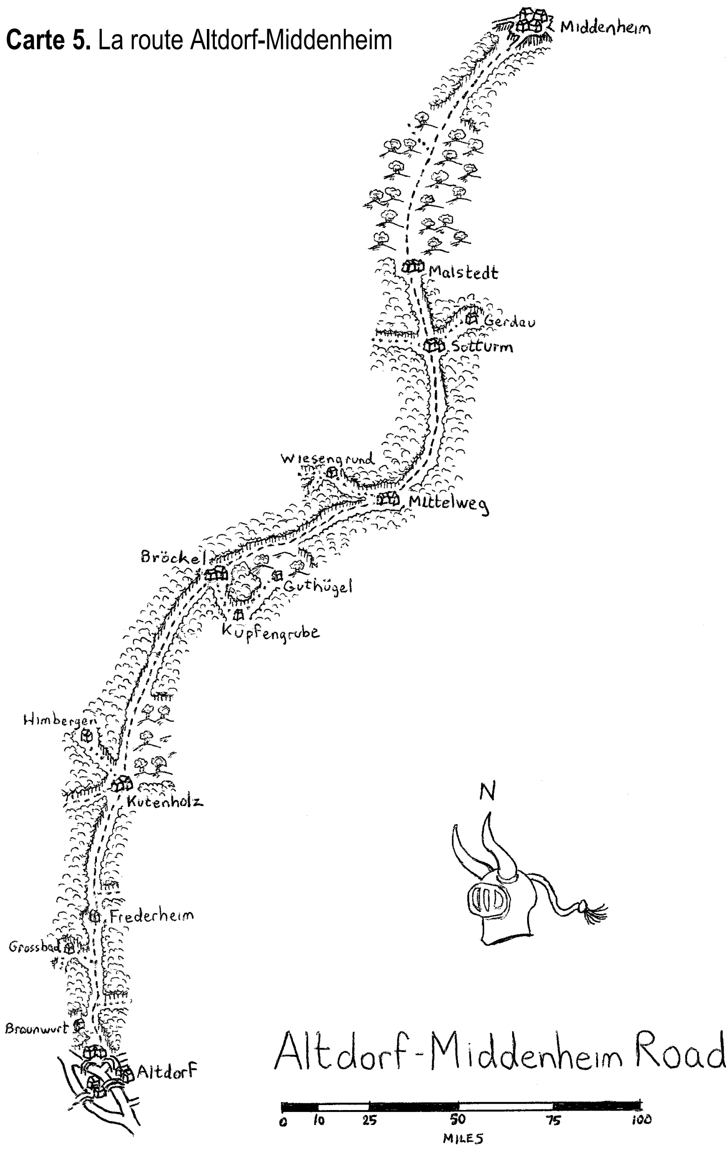
JOUR	ÉVENEMENTS
16 SIGMARZEIT	Départ des PJ de Middenheim le matin et arrivée à l'auberge-relais du Furet Noir en fin de journée. *Le Baron Nikse commence à opérer le déploiement de ses troupes vers la frontière de l'Ostland. Le Feldmarschall Marius Leitdorf dirige un contingent averlander à travers le Stirland avec l'autorisation du Graf Alberich et marche à travers l'Ostermark vers Wolfenburg.*
17 SIGMARZEIT	Les PJ arrivent à l'auberge-relais de la Jument Blanche. *Le Comte von Raukov supervise le renforcement des défenses de Wolfenburg tandis que l'armée d'Ostland se rassemble non loin.*
18 SIGMARZEIT	Les PJ arrivent à l'auberge-relais de Grand-Père Chêne, au nord de Malstedt, en fin d'après-midi. *Jour sacré et célébrations pour le culte de Sigmar. Le Grand Théogone dirige une procession autour des murs de la cité d'Altdorf en l'honneur de la divinité patronale de l'Empire. Le Grand Duc von Krieglitz profite de cette occasion pour faire un raid dans les campagnes du sud de l'Ostland. Le culte de la Couronne Rouge attaque le village de Guthügel aux abords de Bröckel.*
19 SIGMARZEIT	Les PJ arrivent à Sotturn après un autre jour de voyage. *Le culte de Sigmar entame un synode de 10 jours visant à déterminer sa stratégie en ce qui concerne le déclenchement de la guerre et ses implications religieuses.*
20 SIGMARZEIT	Les PJ arrivent à l'auberge-relais de l'Essieu Brisé. *Le Comte Pfeifraucher du Wissenland est convoqué à Nuln pour des s'entretenir avec la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz.*
21 SIGMARZEIT	Les PJ arrivent à Mittelweg en début de soirée.
22 SIGMARZEIT	Les PJ arrivent à l'auberge-relais Le Cerf et le Chien. *Le Grand Duc von Bildhofen envoie un détachement pour enquêter sur le raid de Guthügel*.
23 SIGMARZEIT	Les PJ arrivent à Bröckel dans l'après-midi. *Le Graf Haupt Anderssen arrive à Nuln avec son général pour rencontrer la Comtesse von Liebewitz. Les armées d'Ostland et du Talabecland s'affrontent au sud du village de Wodern. Le Comte von Raukov est forcé d'effectuer une retraite après qu'une audacieuse manœuvre du Comte Ludenhorf ait enfoncé le flanc ostlander.*
24 SIGMARZEIT	Les PJ arrivent à l'auberge-relais du Dragon Vert. *Ayant reçu la bénédiction conditionnée de sa suzeraine, le Comte Pfeifraucher retourne à Grissenwald où l'armée du Wissenland attend d'être conduite vers Wurtbad. Le Graf Haupt-Anderssen et son entourage retournent à Wurtbad en empruntant la rivière Aver et l'Ancienne route des Nains.*
25 SIGMARZEIT	Les PJ arrivent à Kutenholz en début de soirée. *Les compagnies du Talabecland et du Hochland avancent en direction de Wolfenburg. Le Grand Duc von Bildhofen est pressé par ses vassaux criards de prendre part à la guerre contre les « hérétiques sigmarites », mais il conserve sa neutralité. Les Sigmarites sont persécutés dans les campagnes et commencent à fuir en nombre vers le Reikland.*
26 SIGMARZEIT	Les PJ passent devant le sanctuaire du Rocher Scintillant avant d'arriver au village de Frederheim. *Le Graf Haupt-Anderssen et son général arrivent à Averheim où ils rencontrent la Grande Comtesse von Alptraum.*
27 SIGMARZEIT	Les PJ arrivent à Altdorf en fin d'après-midi. *Les forces alliées du Talabecland et du Hochland commencent le siège de Wolfenburg.*

En cours de route, les PJ peuvent entendre les rumeurs suivantes :

- *Vous avez entendu ? L'Empereur aurait prétendu que les hommes de la lune vivant sur Mannslieb allaient venir sauver l'Empire. Il est cinglé, je vous le dis.*
- *Les attaques de mutants ont encore augmenté depuis l'édit de l'Empereur protégeant ces viles créatures. On devrait simplement tous les brûler !*
- *Je me demande ce que l'on doit attendre de von Bildhofen. Ses alliés talabeclanders s'en sont pris au Hochland dans leur action contre l'Ostland, et le Baron du Nordland s'est brouillé avec le Graf. Sans les attaques sur les villages au sud de Mittelweg, je suis sûr qu'il marcherait vers l'est.*
- *Il y a de quoi se demander si le Graf Boris perd la tête. On dit qu'il appelle à cesser la guerre, mais personne ne l'écoute.*
- *Le prix de la nourriture a augmenté avec la famine qui menace. Cette guerre dans l'est n'apportera rien de bon.*
- *Des rumeurs disent que les généraux de l'Empereur se préparent à attaquer le Middenland en traversant le Reik si von Bildhofen dirige ses forces vers l'est.*
- *La confiance envers un Sigmarite ne doit jamais excéder la portée d'une arme.*
- *Il y a des choses dans les bois dont il vaut mieux ne pas s'approcher, en particulier la nuit.*

Quelques nouvelles

Alors qu'ils chevauchent vers le sud, le 18 Sigmarzeit en milieu d'après midi, les PJ arrivent à proximité d'un poste de péage récemment construit entre deux talus de part et d'autre de la route. La barrière traverse la route à cet endroit et les bas-côtés tombent dans un fossé abrupt avant de remonter vers le talus. Les PJ essayant de contourner le péage sans payer devront revenir 500 mètres en arrière puis se frayer un chemin à travers un terrain vallonné et difficile jusqu'à ce qu'ils puissent rejoindre la route, environ 1,5 km au-delà du péage. Si les PJ choisissent cette option, ils n'atteindront pas l'auberge-relais de Grand-Père Chêne, à moins qu'ils ne soient prêts à chevaucher une heure encore après le coucher du soleil.



Carte 5. La route Altdorf-Middenheim

Le MJ pourra réclamer aux PJ des **tests d'*Écoute* [WJRF2 : tests de *Perception auditive*]** pour entendre des mouvements dans les sous-bois environnants. Seul un PJ ayant une expérience appropriée (comme par exemple un chasseur ou un trappeur) pourra reconnaître que ces bruits sont dus à des créatures nocturnes telles que putois, lapins, cerfs ou loups.

Le péager est Albert Nernst, un brave homme qui a reçu récemment l'autorisation du Grand Duc du Middenland de collecter des taxes (10 pistoles par personne, 1 CO par cheval, et 1 CO par chariot) auprès des usagers allant et venant de Middenheim. Interrogé sur les raisons de la construction de ce nouveau poste de péage, Albert expliquera qu'il a lancé l'idée à l'un des conseillers du Grand Duc. Étant donné le trafic sur cette route, notamment en ces temps de conflits, le poste de péage pouvait être un bon moyen de générer quelques rentrées d'argent devenues plus que nécessaires. Les collecteurs d'impôts du

Grand Duc viennent périodiquement prélever la part convenue des taxes récupérées.

Albert est un homme amical et bavard qui aime faire les présentations et échanger nouvelles et rumeurs avec ceux qui s'affranchissent de la taxe. En outre, il passe le temps en élevant des poulets et des pigeons pour leurs œufs et leur viande. La femme d'Albert et ses trois fils adolescents l'ont rejoint ici, ainsi que sa sœur et son beau-frère. De plus, six patrouilleurs ruraux portant des brassards aux couleurs de la province ont récemment établi leur base d'opération ici.

Note : localisation de Delberz

Un des changements importants résultant de la carte accompagnant la campagne de la Tempête du Chaos a été l'allongement de la rivière Delb et le déplacement de la ville de Delberz. Si le MJ préfère utiliser la nouvelle localisation de Delberz dans ce scénario afin d'être en accord avec la nouvelle topographie de l'Empire, la ville devrait être placée approximativement à mi-distance de Mittelweg et Sotturm sur la Carte 5, et L'Essieu Brisé devrait se situer juste au sud de la ville.

L'activité de péager est aussi une couverture pour le travail réel d'Albert – c'est un informateur secret du Grand Duc. S'il apprend une quelconque information intéressante, Albert enverra invariablement un message à la maison des von Bildhofen en ayant recours aux pigeons voyageurs du Grand Duc, dont Albert dispose d'un petit nombre parmi ses propres oiseaux. Ce message est en réalité une communication à sens unique car Albert n'a pas eu le temps d'entraîner correctement ses pigeons à revenir au poste de péage.

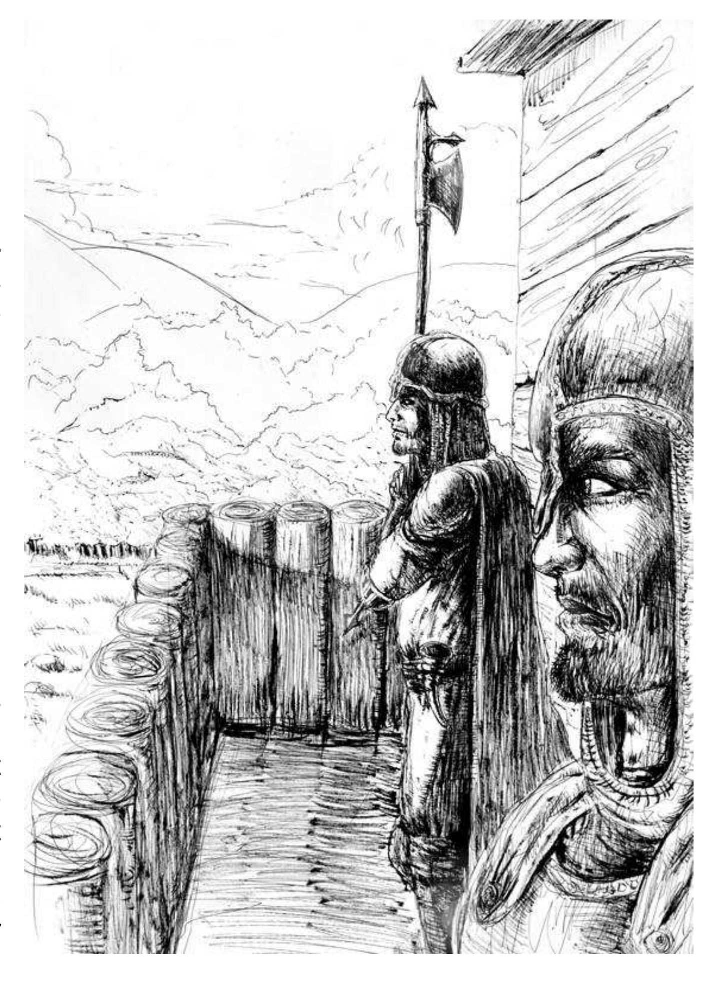
Les informations intéressant von Bildhofen pourraient inclure la nouvelle selon laquelle un groupe irrégulier de Chevaliers Panthère (les PJ) se dirige vers Altdorf pour des raisons non spécifiées. Cela sera transmis seulement si les PJ n'ont pas été prudents dans leurs discussions avec des étrangers, si amicaux qu'ils parussent.

Des mouvements dans la nuit

Comme toutes les auberges-relais jalonnant les routes impériales, l'Essieu Brisé et ses dépendances sont entourés par une palissade de bois et un fossé. Les portes sont ouvertes de l'aube au coucher du soleil ou peu après. Une ou deux sentinelles sont postées à toute heure de la nuit dans une tour de guet isolée proche des portes, avec une cloche pour sonner l'alarme. De plus, une ou deux autres sentinelles patrouillent le long des murs, prêtes à donner un coup de sifflet au premier signe de danger.

Une petite porte à l'arrière de l'enceinte, habituellement barrée de l'intérieur, conduit jusqu'à un tas d'ordures dans les bois. De nombreux animaux, et à l'occasion un mutant ou un homme-bête solitaire, fouillent cette pile de déchets dans l'espoir de trouver quelque chose de comestible. Il faut généralement la puanteur d'un couple d'hommes-bêtes pour causer quelque trouble dans les écuries à l'intérieur de l'enceinte. Tant que les créatures rôdant parmi les détritus ne s'approchent pas plus près de l'enceinte, les sentinelles se garderont bien d'envenimer la situation.

Mais cette nuit est différente ; juste après minuit, le vent qui souffle du nord porte dans l'enceinte où sont maintenus les chevaux l'odeur de cinq hommes-bêtes. Les chevaux sont tendus et nerveux. Tout PJ de garde percevra facilement leur agitation depuis la salle commune ou sa chambre, l'une et l'autre étant situées à proximité des écuries. Si les PJ cherchent les sentinelles (ce qui est plus facile à partir d'une des fenêtres de l'étage, où se trouvent les chambres qu'ils se sont peut-être offertes), ils verront qu'elles se tiennent immobiles, face à la porte donnant sur la décharge. Les sentinelles écoutent attentivement, prêtes à siffler au moindre bruit indiquant une attaque.



Hommes-betes (5)

En dehors des spécificités décrites plus loin, tous les hommes-bêtes ont une tête de chèvre, une fourrure brunâtre et le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Dotations : arme à une main.

Mutations :

- Homme-bête 1 : Tête pointue (**Int**-10).
- Homme-bête 2 : Bras gauche additionnel (**A**+1), Œil supplémentaire.
- Homme-bête 3 : Yeux globuleux, Couronne d'yeux pédonculés, Provoque la peur.
- Homme-bête 4 : Crocs (**A**+1, morsure), Bossu, Provoque la peur.
- Homme-bête 5 : Fort (**F**+3).



Ces hommes-bêtes répondent à l'appel qui les attire mystérieusement vers la troupe qu'Anders Köhler rassemble dans la forêt de la Drakwald pour sa prochaine attaque. Ils s'arrêtent près de la pile de détritus, dissimulés à la vue de l'auberge-relais par quelques arbres, pour rassembler ce qu'ils pourront de nourriture avant de reprendre la route. Les bruits et l'odeur des chevaux effrayés leur donne envie d'attaquer, mais leur instinct bestial leur dit que le temps de la confrontation n'est pas encore venu. Il y aura de la nourriture à foison lorsqu'ils commenceront les raids.

Les PJ ont le choix. Ils peuvent les ignorer, ou entrer dans les bois et tuer ces horribles engeances du Chaos. Si les PJ choisissent la première ligne de conduite, ils retrouveront certainement ces mêmes hommes-bêtes sous la bannière de la Couronne Rouge.

De retour

Le 23 Sigmarzeit, les PJ voyagent sur la route menant à Bröckel après leur départ de l'auberge-relais Le Cerf et le Chien. La journée semble assez paisible et il y a un certain nombre de voyageurs sur les routes. Si les PJ s'interrogent à ce propos, ils réaliseront que la plupart des voyageurs forment des groupes assez importants. Aucun ne comprend moins de cinq individus, et tous s'avèrent bien plus prudents qu'à l'accoutumée.

Si les PJ demandent aux passants des informations sur la route, la plupart de ceux venant du sud secoueront la tête et répondront aux PJ que d'horribles mutants ont attaqué le village de Güthugel le jour saint de Sigmar. Ils diront que de nombreux villageois ont été tués ou sont portés disparus, le bétail massacré et les bâtiments incendiés. Bien-sûr, personne sur cette route ne s'est rendu personnellement au village, mais ils rapporteront (avec quelque exagération) ce que d'autres leur ont dit.

Vers midi, la portion de route où se trouvent les PJ devient plus calme. Ceux qui possèdent la compétence *Sixième sens* **[WJRF2 : talent]** réaliseront qu'ils sont surveillés et

suivis depuis la forêt. Une unité de Fils d'Ulric cherchant la bande de mutants qui a mis Güthugel à sac vient de tomber par hasard sur les PJ, et les a pris en filature. Aucun de ces Fils ne fait partie du groupe qui a mené l'embuscade contre la délégation sigmarite d'Ostland près de Tussenhof, mais certains ont pu participer à l'assaut du sanctuaire du Rocher Scintillant près de deux ans plus tôt (***Power Behind the Throne***, section « *Carrion up the Reik* », pages x-xiv – non disponible dans la version française ***Le Pouvoir derrière le trône***).

Quatre Fils sont partis en avant pour tendre une embuscade au niveau du prochain virage de la route au cas où les PJ essayeraient de fuir vers la sécurité de Bröckel, tandis que les autres suivent les PJ pour être surs qu'ils ne font pas demi-tour. Les Fils ont entrepris d'effectuer des patrouilles sur cette portion de la route Altdorf-Middenheim jusqu'à ce qu'ils soient relevés par les forces régulières du Middenland, avec lesquelles les Fils cultivent de cordiales relations de travail. Les Fils veulent savoir qui sont les PJ et quel est le but de leur voyage vers le sud.

Même quand ils enquêtent, les Fils sont belliqueux et suspicieux. Ils pensent que tous les Sigmarites sont des adorateurs de mutants – comme l'illustre l'édit de l'Empereur qui les protège – et des espions essayant de miner la foi des gens dans les provinces septentrionales.
Si les PJ parviennent à convaincre les Fils qu'ils partagent leur répulsion pour l'église hérétique de Sigmar, les Fils les laisseront passer en les mettant en garde contre la bande de mutants. Ils rapporteront aussi que quelques survivants du raid sur Güthugel se rappellent avoir senti une atroce puanteur juste avant le début de l'attaque.

Si les PJ entrent en conflit avec les Fils ou font montre de sympathie envers les Sigmarites (par exemple, en exprimant leur désir que les deux partis règlent leurs différends par le dialogue), les fanatiques ulricains n'hésiteront pas à attaquer. Ils ne souffriront pas que des collaborateurs des Sigmarites errent impunément dans le Middenland. Les Fils rompront le combat s'ils perdent la moitié des leurs.

Comme les PJ arrivent à l'Ours dans le Tonneau, une auberge-relais des Quatre Saisons dans la petite ville de Bröckel, des nuages menaçants se rassemblent et il commence à pleuvoir. Une patrouille rurale, dirigée par le sergent Franz Lessing, entre dans l'auberge peu après que les PJ aient commencé à sécher. Les six hommes reviennent juste du village de Guthügel par la route de Kupfengrube. Si les PJ leur payent une tournée, les patrouilleurs ruraux seront heureux de discuter avec eux du peu qu'ils ont trouvé. Ils confirment les histoires que les PJ ont entendues d'autres voyageurs, ainsi que l'information concernant l'horrible puanteur qui a précédé l'attaque. Les patrouilleurs ajoutent que du bétail capturé a été retrouvé mort dans les collines à 400 mètres au nord du village. Les animaux semblaient avoir été déchiquetés par des bêtes sauvages et leurs restes abandonnés à la décomposition. Les traces se poursuivaient à travers la forêt, longeant Guthügel et Kupfengrube avant de se séparer. Après la scission du groupe – que les patrouilleurs estiment à 6-8 individus – les traces devinrent difficiles à suivre et furent finalement perdues.

Les PJ pourraient vouloir s'arrêter près de Guthügel pour enquêter. Cela pourrait être problématique car le voyage de Bröckel à Guthügel prend environ une journée, si bien que les PJ perdront deux jours s'ils insistent pour s'y rendre. En outre, la forte pluie de la nuit aura nettoyé toutes les traces restantes.

GERD HOLLWEG,

prêtre défroqué et chef de la troupe de Fils d'Ulric

Gerd était un jeune prêtre qui fut renvoyé du petit temple d'Ulric de Delberz pour avoir publiquement embrassé la doctrine de l'Hérésie Sigmarite en 2510. Gerd a tenté d'écrire à Ar-Ulric pour être réintégré, mais il a essuyé un refus catégorique sans même avoir été entendu. Déprimé par son infortune, Gerd devint un mercenaire alcoolique au service du Middenland. Peu après, Gerd fut rejeté de la bande de mercenaires pour d'obscures raisons et il devint un ivrogne sujet à des crises de délire. Un jour, un vieux soldat solide nommé Götz Baum trouva Gerd à demi-conscient gisant dans une mare de son propre vomi dans une ruelle derrière le temple d'Ulric, et il le conduisit dans une planque des Fils. Depuis lors, les Fils ont donné un nouveau sens à la vie de Gerd, dans lequel il voit sa rédemption.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	44	40	5	3	8	44	2	32	44	35	43	47	43

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Camouflage (rural), Connaissance des parchemins, Coups assommants, Coups puissants, Déplacement silencieux (rural), Désarmement, Éloquence, Équitation, Escalade, Esquive, Frénésie, Incantations (cléricales 1), Langage secret (classique, jargon des batailles), Langue hermétique (magikane), Méditation, Piégeage, Reconnaissance des pièges, Soins des animaux, Théologie.

Points de magie : 9

Sortilèges :

Niveau 1 : Soin des blessures légères, Boule de feu, Volonté de fer.

Dotations : épée, robe en peau de loup (1 PA – tête/tronc), peinture faciale, bourse (4 CO, 12 / 9).

FILS D'ULRIC (8, hors-la-loi) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	35	4	3	7	40	2	34	39	31	28	36	42

Compétences : Camouflage (rural), Coups assommants, Coups puissants, Déplacement silencieux (rural), Désarmement, Équitation, Escalade, Esquive, Frénésie, Langage secret (jargon des batailles), Piégeage, Reconnaissance des pièges, Soins des animaux.

Dotations : épée, robe en peau de loup (1 PA – tête/tronc), peinture faciale, bourse (2D6 pistoles, 2D6 sous).

La bannière de la Couronne Rouge

Le 26 Sigmarzeit, les PJ quittent la ville de Kutenholz dans le Middenland et font route vers le village de Frederheim dans le Reikland. La journée est plaisante et les PJ sont à moins de deux jours d'Altdorf.

Avant qu'ils n'atteignent la frontière entre le Middenland et le Reikland, les PJ arrivent à hauteur d'un grand rocher blanc sur leur droite. Il marque un sentier menant à travers la forêt épaisse jusqu'au sanctuaire du Rocher Scintillant, un lieu sacré pour le culte de Sigmar comme pour celui d'Ulric. Gravés dans la pierre, les symboles d'Ulric (sur la face nord) et de Sigmar (regravés sur la face sud), ont été couverts de matière fécale. Les PJ possédant la compé-



tence *Sixième sens* **[WJRF2 : talent]** sentiront qu'ils sont observés depuis la forêt. À ce moment, une horrible puanteur assaillera leurs narines.

Anders a placé ici en sentinelle son homme-bête puant, pensant que la plupart des voyageurs continueraient leur route plutôt que de commettre l'erreur de prendre le chemin du sanctuaire et d'interférer ainsi avec l'attaque qu'il prépare. Si les PJ identifient cette puanteur comme un signe de danger et quittent la route principale, l'homme-bête se hâtera d'aller prévenir la troupe de Tzeentch en maraude.

Le reste du groupe de la Couronne Rouge a pris position en bordure de clairière à environ 800 m de là. Ils ont constaté que le sanctuaire offrait une certaine protection aux quatre prêtres qui s'occupent du site (deux Sigmarites et deux Ulricains). Il y a aussi quatre templiers, deux de l'ordre du Cœur Ardent et deux du Loup Blanc, qui stationnent ici depuis l'incident avec le Grand Théogone, il y a environ deux ans. Ils ont pour mission de prévenir toute autre provocation de la part des Fils d'Ulric.

S'il dispose de toutes ses forces, y compris les 5 hommes-bêtes qui ont croisé les PJ près de l'Essieu Brisé, Anders aura déployé ses troupes en trois unités – deux groupes de quatre hommes-bêtes et un groupe de mutants. Les mutants ont pris position dans la forêt, au plus près du petit bâtiment où résident les prêtres lorsqu'ils ne sont pas au sanctuaire. Ils attaqueront dès que les unités d'hommes-bêtes auront chargé les quatre templiers. Anders s'attend à ce que les mutants écrasent les prêtres en peu de temps, puis qu'ils se joignent aux hommes-bêtes pour massacrer les templiers. Anders lui-même rejoindra l'une ou l'autre des unités d'hommes-bêtes qui aurait besoin de soutien pour éliminer rapidement ses adversaires.

. Le MJ est encouragé à décider à l'avance de l'issue du combat au cas où les PJ n'interviendraient pas. On peut s'attendre à ce que les prêtres et les templiers vendent chèrement leur vie avant de succomber sous le nombre. Les vainqueurs procéderont alors à des mutilations rituelles sur les cadavres et se régaleront d'une partie de leurs restes. Ce spectacle est tellement dérangeant que tout PJ témoin de la scène doit réussir un **test de CI [WJRF2 : test de FM**] pour ne pas en être perturbé. Un échec de 30 ou plus se soldera pour le PJ par le gain d'un point de Folie.

Si les PJ entrent en scène, Anders les verra approcher. Si le PJ ressemblant à Kastor Lieberung est parmi eux, Anders redirigera l'attaque vers ce visage tant haï surgi de son passé. Anders est tellement obsédé par le désir de tuer l'homme qui s'est joué de lui par le passé qu'il ne réalisera pas que sa bande est piégée. Ils sont pris en tenaille entre les gardiens du sanctuaire d'un côté et les PJ de l'autre. Il faudra à Anders 1D6+4 rounds après l'apparition des PJ, ou perdre la moitié de ses forces, pour s'apercevoir de la situation catastrophique dans laquelle il se trouve. S'ils ont le dessous à ce moment, Anders et le reste de sa bande prendront la fuite.

Dans le cas où la bataille tournerait mal pour les PJ, le MJ



peut faire en sorte que la bande de Fils d'Ulric rencontrée près de Bröckel apparaisse à point nommé. Les Fils attaqueront sans hésitation les serviteurs du Chaos, qui sont un affront envers les dieux et l'humanité. Mais cela signifie que les PJ n'auront probablement pas l'opportunité de capturer et d'interroger Anders.

Si les PJ le poursuivent, le chef de la Couronne Rouge se retournera dès qu'il estimera que ses chances de fuite sont compromises, et il combattra jusqu'à la mort. Anders essaiera d'avoir le sosie de Kastor Lieberung s'il peut l'atteindre, et tentera de le tuer avant d'être abattu. Sinon, Anders attaquera celui des PJ qui lui semble être le chef (au choix du MJ).



L'interrogatoire d'Anders dépendra de la présence du sosie de Kastor Lieberung. En considérant qu'Anders croit être en présence de Kastor et de quelques cultistes de la Main Pourpre, il les narguera :

« Vous avez peut-être remporté cette escarmouche, mais ne croyez pas que vos manigances, vos espions au sein du culte de Sigmar et vos intrigues vous feront gagner les faveurs du Grand Mutateur. Vous ne serez pas à la hauteur du Temps du Changement. Njawrr' thakh 'Lzimbarr Tzeentch. »

Sur ces dernières paroles, Anders se met à hurler tandis que son corps devient la proie d'une effervescence de mutations foudroyantes (tentacules, yeux pédonculés, réarrangement des traits du visage, *etc.*), jusqu'à ce qu'il ne reste plus de lui qu'une masse de chairs indéfinissable. Les PJ témoins de cette horrible fin devront réussir un **test de Terreur** ou se rouler en boule en pleurant et gagner 1 Point de Folie.

La scène se déroule de la même manière si le sosie de Kastor n'est pas parmi les PJ. La seule différence est dans les propos qu'il tient avant sa mort horrible. Anders cite le *Livre des Transmutations* :

« Et quand le temps sera venu, nous sortirons de nos retraites secrètes et détruirons les villes et les cités de l'Empire. Nos frères se déverseront hors des forêts pour brûler et tuer, le Chaos recouvrira les terres et nous, les serviteurs élus, serons exaltés à Ses yeux. Njawrr' thakh 'Lzimbarr Tzeentch »

À moins que les PJ n'aient pris des précautions, il y a une chance pour que tout ou partie des personnes présentes au sanctuaire entendent les dernières paroles d'Anders et assistent à sa mort. Si le MJ veut déterminer aléatoirement leur réaction face aux mutations accélérées, les prêtres ont **CI** 43 **[WJRF2 : FM]** et les templiers 54. Ceux qui réussissent leur test pourraient faire des hypothèses désagréables sur la relation entre les PJ et le défunt. Les PJ voudront peut-être dissiper rapidement le malentendu avant que les templiers ne décident de les mettre aux arrêts. Une solution possible serait de prouver qu'ils sont des Chevaliers Panthère.

Si Anders s'échappe dans la forêt avec une partie de ses suivants, sa fin prendra une voie plus terre à terre. Le chaos ne récompense pas les faibles ni les échecs. À un moment au cours de leur retraite dans la Drakwald, les serviteurs de Tzeentch le tueront et le dévoreront.



Anders Köhler, chef de la bande de la Couronne Rouge au Middenland

Jadis membre de la cellule nulnoise de la Main Pourpre, Anders en vint à mépriser le manque d'initiative et de dévouement du groupe. Il lui semblait que tout ce que ces idiots voulaient faire était s'amuser à leurs incessants jeux d'intrigues – aussi bien les uns contre les autres que contre leurs ennemis. Kastor Lieberung congédia Anders avant de prôner une approche plus radicale et mortelle vers les objectifs du groupe. Anders erra vers le nord et trouva sa propre voie auprès des mutants et des hommes-bêtes qui rôdaient dans la Drakwald. Il rallia peu après la secte de la Couronne Rouge, qu'il trouvait bien plus à son goût.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	40	3	4	9	44	2	31	48	37	44	35	40

Quand vint le Temps du Changement, Anders sut que la Main Pourpre serait une de ses victimes. Jusque là, il est parvenu à tuer un certain nombre de membres corrompus de la Main Pourpre et en a été par trois fois récompensé par Tzeentch. Son trophée lui échappa néanmoins en une occasion. Au printemps 2512, il tomba par hasard sur celui qu'il pensait être Kastor Lieberung sur la route d'Altdorf, tandis que ce dernier et une poignée de ses sbires combattaient un groupe de mutants. Malheureusement, ce jour-là Köhler voyageait seul. Caché derrière un arbre, il vit le Magister Impendimentae et ses suivants éliminer le dernier des mutants. Köhler s'éclipsa avant que Lieberung et ses hommes, victorieux, s'en aillent à bord de leur voiture. Depuis lors, sa haine pour Lieberung le consume plus que jamais. Anders donnerait n'importe quoi pour avoir l'occasion de laver cet affront.

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Camouflage (rural), Coups puissants, Désarmement, Déplacement silencieux (rural), Détection des pièges, Éloquence, Esquive, Piégeage.

Dotations : épée, chemise de mailles (1 PA – tronc).

Mutations :

- Mauvais Œil (les opposants dans un rayon de 7 m doivent réussir un **test d'I** pour éviter son regard. Un échec signifie que l'adversaire subit une pénalité de -1/-10 ou +1/+10 suivant ce qui est le plus approprié pour tous ses jets de dés tant qu'Anders est en vie).
- Immunité à la Magie (réussite automatique aux **tests de Contre Magie** ; octroie un test pour résister aux sorts qui ne le permettent normalement pas ; les armes magiques utilisées contre lui sont considérées comme non magiques).
- Rune deTzeentch (se déplace sur le corps).



Hommes-betes (4) :

En dehors des spécificités décrites plus loin, tous les hommes-bêtes ont une tête de chèvre, une fourrure brunâtre et le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Dotations : arme simple.

Mutations :

- *Homme-bête 1* : soif de sang (sujet à la *frénésie*, **E**+1), peau couverte de plumes.
- *Homme-bête 2* : puanteur horrible (toutes les créatures dans un rayon de 1D10+1 mètres souffriront d'une pénalité de -1/-10 ou +1/+10 suivant ce qui est le plus approprié, à tous leurs jets de dés), peau couverte de verrues (0/1 PA – partout).
- *Homme-bête 3* : morsure empoisonnée (**A**+1, *morsure empoisonnée*), queue de serpent (**A**+1, *morsure*).
- *Homme-bête 4* : tête de fourmi (**A**+1, *morsure*), longues épines (un adversaire au corps à corps doit réussir un **test d'I** pour éviter un coup de **F**1).



Les mutants (10) :

Ceux-ci ont été entraînés pour être l'infanterie d'Anders. En dehors des spécificités décrites plus loin, les mutants ont l'apparence d'humains et le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	29	4	3	8	30	1	29	29	29	29	29	25

Dotations : arme simple, vêtements en lambeaux.

Mutations :

- *Mutant 1* : peau écailleuse (1 PA – partout).
- *Mutant 2* : queue, peau transparente (cause la *Peur*).
- *Mutant 3* : crête reptilienne, peau de fer (5 PA – partout).
- *Mutant 4* : albinos (**E** réduite de moitié), tête de bouc (**A**+1, *cornes*).
- *Mutant 5* : crétin (**Int**-20, sujet à la *Stupidité*).
- *Mutant 6* : peau noire (+20 aux tests de *Camouflage* la nuit ou en environnement sombre), maître d'armes (**CC** +20).
- *Mutant 7* : flatulence incontrôlable (30% de chances qu'un gaz soit émis formant un nuage de 2D4 mètres de diamètre, durant 2D6 rounds ; **test d'E** pour éviter des nausées causant **F**-1 jusqu'à ce que le nuage se dissipe).
- *Mutant 8* : crachats acides (portée 10 mètres, utilise la **CT** et cause un coup de **F**3).
- *Mutant 9* : partie du corps hypertrophiée – pieds (trois fois plus grands que la normale, **M**-1, **E**+1, **B**+1, **I**-20.
- *Mutant 10* : grandes oreilles (*Acuité auditive*).

Souvenirs

Les PJ ayant fait partie du groupe d'origine au début de la campagne et qui étaient en chemin pour Altdorf le 24 Jahrdrung 2512, pourraient se souvenir d'un certain tronçon de la route. C'est là que leurs vies ont basculé en ce jour fatidique où ils sont tombés sur une diligence renversée et une bande de mutants en maraude. Rien ne subsiste de ce jour tragique en cet endroit au nord de Frederheim sur la route Altdorf-Middenheim. Il n'y a aucune marque indiquant où sont tombées les victimes, ni de vestiges de la diligence endommagée.

En inspectant la zone, un PJ possédant la compétence *Pictographie (éclaireurs ou forestiers)* **[WJRF2 : *Langage secret (Pisteur)*]** remarquera des marques sur un grand chêne proche. C'est un avertissement : « Méfiez vous des prêtres ».

L'appel d'Altdorf

Quand les PJ arrivent en vue de la Porte Nord d'Altdorf, ils peuvent voir qu'il y a une longue file d'attente pour entrer dans la capitale impériale. Comme ils l'ont fait à Bergsburg, les PJ devront déclarer tout équipement qui n'est pas autorisé à l'intérieur des murs, et s'acquitter du droit de passage.

Avant d'en arriver là, les PJ doivent penser à confier leurs montures aux soins d'Erich Alder. Les Écuries Alder, comme les cinq autres qu'il possède, sont situées à l'est de la Porte Nord. Un certain nombre de charrettes et leurs conducteurs se trouvent non loin, pour décharger les marchandises apportées par les marchands qui ont bravé les routes pour amener leurs denrées à Altdorf.

Les écuries, et Erich, sont assez faciles à trouver. Il accueille les PJ comme tout client potentiel, leur expliquant combien son entreprise est meilleure que celle de ses concurrents. Quand les PJ mentionnent qu'ils sont là pour faire affaire avec Herr Rüdigar Francke, gardien de la Maison Pierregrise, Erich leur fait un clin d'œil et déclare que leurs montures seront mieux soignées que les propres chevaux de l'Empereur.

Quand ça fait « boum ! »

Les PJ finissent par entrer dans Altdorf après avoir passé 20 minutes à faire la queue. Les rues sont encore assez fréquentées, en particulier la Königplatz [emplacement *m* sur la carte] où les racoleurs de différentes auberges des quartiers voisins fondent sur les nouveaux arrivants pour leur proposer un logement avantageux en évinçant la concurrence. Il y a aussi un certain nombre de coupeurs de bourses qui tirent parti de l'évidente confusion qui règne sur la place.

Alors que les PJ s'extraient de l'agitation de la Königplatz, ils entendent une forte explosion. Elle a eu lieu à moins d'un kilomètre au sud-ouest, de l'autre côté du Reik. Si les PJ regardent droit dans la rue des Cent Tavernes [emplacement *p*], ils peuvent clairement voir de la fumée et entendre des cris venant de la Cathédrale de Sigmar [emplacement *12*]. Le vacarme de l'agitation et de la panique commence à s'amplifier. Les PJ auront besoin de s'approcher pour voir ce qui se passe.

Une fois passé l'effet de surprise, la garde impériale – aussi appelée Reiksgard – et l'ordre des Grands Heaumes sont détachés de leurs baraquements pour établir un cordon de sécurité autour du Palais Impérial. De même, les templiers du Cœur Ardent entourent la Cathédrale. Entretemps, la garnison d'Altdorf se déplace pour fermer le pont de l'Empereur Karl-Franz et celui des Trois Péages. Ceci après quelque délai dû à des capitaines trop soucieux de politique, qui attendraient encore leurs ordres sans l'intervention de quelques sergents vigilants et agressifs. La Porte Ouest est rapidement fermée, provoquant la consternation et la colère de ceux qui attendaient pour entrer.

Même avec toute cette activité, les quartiers ouest d'Altdorf sont à peine fermés. Moyennant un prix assez élevé (au moins 1 CO par personne), d'avides bateliers transporteront volontiers des passagers d'une rive à l'autre du Reik. Les moins dépensiers pourraient encore passer par le sud pour traverser la Talabec par le pont du Vieil Empereur, puis franchir le Reik par le pont de Sigmar ou celui des Pleureurs. Les quartiers qu'il est nécessaire de traverser pour suivre cette route – les Docks, Reikerbahn et les Morrnes – ne sont pas les plus sûrs de la capitale impériale.

Quelle que soit la route empruntée par les PJ vers le quartier d'Oberhausen, ils rencontreront des foules de gens visiblement bouleversés par l'attentat à la bombe contre la Cathédrale, des gardes méfiants tentant de maintenir un semblant d'ordre tout en essayant de repérer les casseurs et voleurs à la tire, des soldats tendus et des templiers vigilants à la recherche de quiconque semble avoir mauvaise conscience ou quelque chose à cacher. Quelques opportunistes pourraient tenter d'utiliser le désordre actuel à leur avantage, tels les agitateurs et démagogues. Ces individus jouent un jeu dangereux, car toute critique du régime actuel peut se traduire par leur arrestation par ceux qui essayent de rétablir l'ordre.

Le MJ est encouragé à faire en sorte que les PJ soient arrêtés une fois ou deux par ces représentants de l'ordre qui leur demanderont d'exposer les raisons de leur présence à Altdorf ainsi que les éventuels papiers de voyage en leur possession. Les PJ peuvent s'en tirer en montrant simplement leur médaillon de Chevaliers Panthère et en déclarant qu'ils travaillent pour Middenheim.

Si les PJ mentionnent « Rüdigar Francke » ou « la Maison Pierregrise », ils auront droit à un regard intrigué de la part des personnes qui les interrogent. Les réponses seront du genre : « Jamais entendu parler de lui ni de cette maison. Pourquoi êtes-vous là en réalité ? ». Les PJ auront des réponses du même genre s'ils mentionnent le nom de « Theobald Haushofer ».

En traversant Altdorf, les PJ pourront entendre les nouvelles, rumeurs et exagérations suivantes :

- *J'ai entendu dire que l'explosion a tué le Grand Théogone et blessé de nombreux prêtres sigmarites ;*
- *De nombreux prêtres de haut rang ont été tués aux côtés du Grand Théogone selon la rumeur. Puissent-ils trouver le repos dans le royaume de Mórr ;*
- *Ils disent que des symboles ulricains ont été trouvés près du lieu de l'explosion, maudites soient leurs fourrures de couards ;*

- *Je parie que le Graf Boris est derrière cet attentat. J'ai entendu dire de source sûre qu'il se prend pour l'Empereur ;*
- *Il est grand temps que l'Empereur en finisse avec ces infidèles d'Ulricains. Pourquoi n'agit-il pas ?*
- *Pourquoi attendre ? Je dis que nous devrions tous les pendre maintenant !*
- *Le prix de la nourriture va certainement encore augmenter. Ca va devenir dur de nourrir mes huit petits ;*
- *Le Wissenland est la nouvelle puissance en amont du Reik, remarquez ! Pendant que cette poupée de von Liebewitz donne une autre réception, le Comte Bruno déplace ses propres soldats le long de la rivière Stir. Von Liebewitz sera échec et mat avant qu'elle n'ait compris ce qui se passait.*

Si les PJ demandent la direction de l'ambassade d'Ulthuan [emplacement *26*], la plupart des Aldorfers fourniront des informations qui les aideront à trouver son emplacement. Quelques-uns pourraient cependant les envoyer sur une fausse piste pour la seule raison qu'ils n'aiment pas ou ne se fient pas aux étrangers.



En arrivant à l'ambassade d'Ulthuan, les PJ pourront remarquer une petite maison de trois étages de l'autre côté de la rue. L'appartement 6 est au dernier étage et les PJ devront gravir un étroit escalier pour l'atteindre. Une fois en haut des escaliers, les PJ pourront voir que la porte de l'appartement (qui porte le numéro 6) est légèrement entrouverte.

Si les PJ décident d'écouter avant de faire irruption à l'intérieur, faites leur effectuer un **test d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception auditive*]** relatif aux bruits légers (*Acuité auditive* +10) pour entendre le son d'un tintement de porcelaine. Si les PJ décident d'investir la pièce, ils se retrouveront dans un hall d'entrée où un homme âgé et bien vêtu est en train de servir le thé. « Mon nom est Theobald Haushofer » dit l'homme bien mis. « Je n'ai pas pu m'empêcher de vous entendre monter l'escalier. Veuillez vous asseoir ». Theobald désigne les sièges disposés autour de la pièce. « S'il vous plaît, n'utilisez pas le plus grand, proche de la cheminée. Il est destiné à l'homme qui vous parlera dans un instant. »

Dans le cas où les PJ manqueraient de lui donner la lettre, Theobald déclarera : *« Je crois que vous deviez me remettre quelque chose. Puis-je l'avoir ? »* Si les PJ ont perdu la lettre ou l'ont ouverte, Theobald leur demandera alors, toujours aussi poliment, de rapidement décliner leurs identités. Il leur conseille de dire la vérité, car l'heure n'est pas à la dissimulation. Des vies, en particulier celles des PJ, dépendent de leur honnêteté. Si la lettre n'est pas ouverte, Theobald répondra : *« Excellent, vous avez fait du bon travail ».*

Une fois la lettre remise et les présentations faites, Theobald informe les PJ qu'ils doivent attendre un peu, car il y a eu quelques changements de plans. Quelqu'un de très important doit arriver sous peu pour leur fournir les détails de leur mission. Theobald déclare qu'il va les laisser seuls tandis qu'il prépare l'arrivée de son maître. Le vieux gentilhomme ne répondra à aucune autre question à ce stade, insistant pour que les PJ attendent jusqu'à ce qu'ils aient entendu son maître jusqu'au bout. Là dessus, Theobald se retire dans une autre pièce. À l'insu des PJ, le domestique envoie alors un signal – un tissu blanc qu'il agite par la fenêtre – indiquant que tout est va bien et que les PJ sont bien arrivés.

Un quart d'heure plus tard, Theobald revient et demande aux PJ de se lever. Il explique que son maître est arrivé et paraîtra dans quelques instants. Si les PJ restent assis, Theobald les informe poliment que son maître pourrait facilement les faire jeter dans une des prisons de l'Empereur pour leur insolence. Le bruit de lourdes bottes et d'une armure se fait entendre dans l'escalier. Les PJ peuvent craindre qu'il s'agisse d'un piège, mais Theobald les assure qu'ils sont en sécurité.

La porte s'ouvre sur un homme en tenue d'apparat de la Reiksgard, suivi d'un autre homme richement vêtu. Deux autres membres de la Reiksgard prennent position près de la porte. Theobald s'incline profondément et fait signe aux PJ de faire de même. *« Son excellence, le Comte von Walfen. Ainsi que vous me l'avez demandé, je vais prendre congé de votre Seigneurie et fermer la porte derrière moi. J'attendrai votre bon plaisir au dehors en compagnie de vos*

gardes. » Theobald sort après avoir reçu un signe d'assentiment du Comte.

Si le PJ qui ressemble à Kastor Lieberung est présent, le Comte von Walfen le regardera quelques secondes avec curiosité, puis annoncera :

« Je suis le Comte Siegfried von Walfen, gentilshommes », annonce le noble. *« Je suis soulagé que vous n'ayez pas été victimes de l'explosion. »* Si les PJ tentent de l'interrompre pour l'interroger sur l'explosion, le Comte élude la question et continue. *« Avec l'accord avec votre Seigneur, le Baron Heinrich Todbringer, vous avez été envoyés pour m'assister sur un sujet des plus sensibles. »* Si les PJ paraissent étonnés d'apprendre qu'ils sont au service du Baron Heinrich, le Comte en prendra note et fera un commentaire : *« Ah, vous n'aviez pas réalisé que vous travailliez pour le Baron depuis votre retour de Kislev ? Intéressant. »*

« Permettez-moi d'aller droit au but », poursuit le Comte. *« Comme vous le savez bien par le fait de vos dernières missions ainsi que de vos efforts il y a deux ans, il existe des groupes d'individus qui souhaiteraient voir l'Empire retourner aux Âges Sombres. Les objectifs de ces groupuscules diffèrent, mais ils partagent le même désir d'abattre la nation pour laquelle Sigmar et Magnus le Pieux se sont battus. Je crains fort que la corruption que vous avez rencontrée dans le Hochland et à Middenheim ne soit également effective ici. »*

« J'ai des agents qui sont à la recherche de ces anarchistes, mais je suspecte que notre cible se trouve en des lieux que nous ne pouvons infiltrer. Vous, en tant qu'étrangers, pourriez avoir de meilleures chances, et en ce moment nous avons besoin de nouvelles approches. L'explosion dans la cathédrale de Sigmar et le meurtre du Grand Théogone pendant le conclave des prêtres sigmarites illustrent l'urgence du problème. »

« Ce qui est moins connu, c'est l'état de l'Empereur Karl-Franz. Toute audience avec m'a été refusée le mois dernier et un certain nombre de ministres ont vu leur accès auprès de lui sévèrement restreint. En fait, les contacts avec l'Empereur ont été limités pour tous en dehors du Chancelier, Johann Heinz, et du Lecteur de la Cour, Lothar von Metternich. J'ai l'intime conviction qu'il y a un rapport entre l'état de l'Empereur et la mort de Yorri XV, mais je n'ai aucune preuve à faire valoir. »

« C'est là que vous entrez en jeu. Votre tâche est de mettre à jour les preuves de toute conspiration qui pourrait exister dans les échelons les plus élevés de la Cour Impériale, d'en identifier les auteurs ainsi que leurs allégeances, de contrecarrer leurs plans si possible, et de m'apporter toute preuve que vous pourriez obtenir. Votre mission sera très dangereuse et pourrait vous coûter la vie si vous êtes négligents. Jusqu'à ce que vous m'apportiez les preuves dont j'ai besoin, je nierai que cette réunion a eu lieu et nierai avoir connaissance de vous et de vos activités. Sommes-nous bien d'accord sur ce point ? Si vous réussissez, vous serez richement récompensés. Si vous échouez, je prierai Mórr de prendre soin de vous dans l'autre vie, et de ce qui restera de la mienne. Oui, je suis en grand danger moi aussi. En somme, vous êtes notre dernier espoir d'éviter la catastrophe. »

« Bien que je puisse ne pas être en mesure de vous aider jusqu'à ce que vous ayez réussi, j'ai fait ce que je pouvais pour vous fournir un certain appui pour que vous puissiez remplir votre devoir envers l'Empereur et l'empire de Sigmar. » Le Comte von Walfen fait une pause et regarde les PJ l'un après l'autre. Par ordre de préférence, le comte cherche un PJ humain d'origine noble pour le désigner « chef ». S'il n'y en a pas, il se tourne alors vers un PJ humain disposant d'une caractéristique **Cd [WJRF2 : Soc]** élevée ou ayant exercé l'une des professions suivantes : explorateur, mercenaire, avoué, capitaine mercenaire **[WJRF2 : capitaine]**, ou templier.

Note au MJ : Le Comte von Walfen a été parfaitement renseigné par le Baron Heinrich Todbringer sur le passé de chaque PJ.

S'il n'y a pas de tels PJ dans le groupe, le comte s'adressera au PJ ayant démontré la plus grande capacité à mener le groupe par le passé, *« Vous, monsieur, devrez adopter un nouveau nom d'emprunt que vous choisirez, ainsi qu'un nouveau passé. Je vous conseille d'y adjoindre quelques éléments de vérité, pour rendre votre histoire plus crédible. Retenez bien ce nom pour éviter toute erreur en discutant avec d'autres. Vos compagnons ici présents seront vos domestiques ou vos hommes de main, au choix. »*

Le Comte von Walfen tend un papier scellé au PJ qu'il a désigné comme le chef du groupe. *« Prenez ceci. C'est un acte notarié pour une maison, numéro 8 dans la Schrägkreuz Strasse, juste à l'est de la Volker Weg et en bordure des quartiers Bankbezirk et Werksviertel. Il porte le sceau du Conseil d'Altdorf, ainsi personne ne devrait remettre en cause sa légitimité. Le voisinage n'est pas des meilleurs, mais il servira vos desseins et les patrouilles de gardes n'y passent que sporadiquement. Un de mes hommes, Simon Helmholtz, est en train de préparer cette maison pour votre séjour. Il vous servira de valet, mais ne perdez pas de vue qu'il agira selon mon bon plaisir, pas le vôtre. Il ne prendra aucun risque inutile pour vous, sinon pour préserver vos secrets et pour couvrir la plupart de vos imprudences. »*

« Une dernière chose, vous ne devez divulguer aucune fidélité particulière envers Sigmar ou Ulric. Cela vous désignerait comme des ennemis ou des agents d'un culte ou de l'autre. Au lieu de cela, vous serez des agents du culte de Mórr et travaillerez pour la prêtresse Inga von Rabespei-

*cher, Indagatrix Grandis du*le Noble et Chevaleresque Ordre du Repos Mérité. *Je suggère que vous lui rendiez visite au temple de Mórr pour vous présenter. Elle connaît son rôle dans cette affaire, ainsi que le vôtre. Le temple est situé à côté du poste de garde de Templeplatz, près de la Cathédrale de Sigmar. Le document que je vous remets maintenant stipule que vous travaillez pour le temple de Mórr. Il pourrait se révéler utile si vous êtes suspectés de l'explosion à la Cathédrale, et arrêtés. Le secteur entier devrait être interdit d'accès, sauf pour quelques personnes autorisées. Mère Inga vous donnera de nouveaux papiers quand vous lui aurez fourni le nom que vous emploierez dorénavant. Des questions ? »*

Les PJ peuvent s'enquérir de l'intérêt d'une telle mise en scène, comme le nom d'emprunt ou un passé fictif. Le Comte von Walfen leur répondra que de telles précautions font la différence entre la vie et la mort. Il leur dit en outre qu'il n'a aucun doute qu'une fois que l'ennemi aura réalisé l'existence des PJ, leurs vies seront en danger. Le Comte du Reikland leur conseille de rester ensemble autant que possible. Un individu isolé pourrait vite se retrouver dans une situation désespérée.

Si les PJ demandent pourquoi le Comte n'emploie pas ses propres agents, il répondra que ces derniers ne sont pas en mesure de suivre de nouvelles pistes et que les PJ représentent une main-d'œuvre additionnelle qui complète l'action de ses propres hommes. Le Comte ne développera pas davantage. Il n'a pas l'intention de leur dire que, lui-même étant en danger, il croit que leurs activités atténueront la pression qu'exercent sur lui les ennemis de l'Empire s'ils viennent à considérer les PJ comme une plus grande menace pour leurs projets. Et, que cela leur plaise ou non, on peut se passer d'eux.

Si les PJ s'enquièrent du Lecteur Nikolaus Auerbach de Wolfenburg, le Comte leur demande quel lien ils entretiennent avec le Lecteur d'Ostland. Quand il est satisfait de leur réponse, le Comte les informe que le Lecteur Auerbach demeure à la pension du Pieux Pèlerin [emplacement *17*]. D'ailleurs, von Walfen apprendra aux PJ que le Lecteur, comme d'autres, fut blessé lors de l'explosion. Un membre du groupe, un jeune prêtre nommé Hals Damrosch, est mort dans la tragédie.

Les PJ peuvent demander au Comte des indices ou des informations pour les aider à démarrer leur enquête. Il leur répondra qu'ils devraient rendre visite à Mère Inga car il est temps pour lui de partir pour ne pas les mettre plus en danger. Von Walfen suggère aux PJ de ne pas bouger de cet appartement et de rester éloignés des fenêtres pendant environ 30 minutes après son départ. Ce délai est nécessaire au cas où le Comte aurait été suivi en venant au rendez-vous.

Au moment où il se lève pour partir, le Comte attend des PJ qu'ils s'inclinent. Ceux disposant de la compétence *Étiquette* s'en rendront compte immédiatement et devraient en informer leurs compagnons rapidement – et discrètement. Même s'ils travaillent pour le Comte von Walfen, les PJ devraient garder à l'esprit que c'est un noble très puissant et influent. Peut-être faudra-t-il leur rappeler que manquer de lui manifester la déférence attendue ne serait pas dans leur intérêt.

Si le PJ ressemblant à Kastor Lieberung est présent, le Comte von Walfen se retourne une fois arrivé à la porte et le regarde avec intensité avant de dire : « Ah ! je me rappelle maintenant où j'ai vu votre visage. Vous avez une ressemblance frappante avec le Chancelier Johann Heinz. Vous pourriez être frères tous les deux, peut-être même jumeaux. » S'ils lui demandent quand Herr Heinz est devenu Chancelier, le Comte von Walfen répondra qu'il a été élevé à ce poste il y a environ deux ans, après s'être distingué au service du précédent Chancelier, Mornan Tybalt. Là-dessus, le Comte repart avec ses hommes.

Les rues d'Altdorf

Des hommes en armes (chevaliers, soldats, et gardes) bloquent toutes les rues menant à la Cathédrale. Seuls ceux qui peuvent justifier que leur travail requiert leur présence dans la zone sécurisée sont autorisés à passer. Des scribes du Scriptorium et Secretarium Judiciaire [emplacement *9*] ont été chargés de tenir une permanence sur le blocus afin de juger de l'authenticité des papiers présentés aux gardes. Quiconque porte plus qu'une arme de poing est enjoint à prendre un autre itinéraire.

Les PJ qui restent en arrière et observent un moment la situation pourront voir que les tensions s'exacerbent. Si un exemple se révélait nécessaire, un gros marchand autoritaire peut être vu en train de se disputer avec quelques soldats proches. Le marchand clame son nom haut et fort et prétend qu'il n'a pas besoin de papiers pour traverser le quartier d'Amtsbezirk. Au bout d'un moment, l'homme indiscipliné est renversé du revers de la main par un soldat qui lui dit que s'il ne déplace pas son cul, il pourrait être obligé de faire tâter son postérieur du plat de sa lame. Ébranlé, le marchand se redresse avec l'aide de ses associés et s'éloigne en criant qu'il fera envoyer le soldat aux mines de Delfgruber.

Les PJ peuvent choisir de faire un détour pour se rendre jusqu'au temple de Mórr, ou bien tenter leur chance. Il y a une file d'attente de cinq minutes pour passer le blocus que les PJ ont besoin de franchir. La plupart des gens sont refoulés, et se plaignent à quiconque est disposé à écouter leurs doléances.



Quand les PJ arrivent au bout de la file d'attente, un templier coléreux du Cœur Ardent exige qu'ils déclarent la nature de leurs activités et fournissent toute preuve qui pourrait venir corroborer leurs dires. Si les PJ ne présentent pas les papiers que le Comte leur a fournis comme preuve de leur travail pour le temple de Mórr, ils ne seront pas autorisés à passer. Quand les papiers sont remis, le templier lit la lettre et en examine le cachet. Satisfait, il leur conseille d'aller directement à leur destination et de ne pas s'attarder en chemin. Il leur permet ensuite de passer.

Si les PJ profitent de l'occasion pour aller directement à la pension du Pieux Pèlerin, le templier les informera que le temple de Mórr se situe dans une autre direction. S'ils l'ignorent, le templier ordonne laconiquement à un groupe de soldats proche d'escorter les PJ dans la bonne direction. Si les PJ insistent pour faire selon leur désir, permettez à chacun de faire un **test d'Int** pour réaliser que le moment n'est pas bien choisi pour se faire mal voir par de ceux dont on attend qu'ils maintiennent l'ordre.

Si les PJ prennent un autre itinéraire, ils doivent réussir un **test d'Observation [WJRF2 : test de *Perception*]** pour remarquer que les rues ne semblent pas aussi patrouillées par la garde qu'elles devraient l'être, étant donné le voisinage.

La brume pourpre

Il est difficile de manquer le temple de Mórr [emplacement *22*]. La grande structure noire et solidement bâtie abrite la hiérarchie du culte à Altdorf ainsi que l'enseignement des mystères aux initiés. Un large seuil ouvert surmonté d'un lourd linteau de pierre marque l'entrée principale du temple. Les statues de quatre corbeaux en bois d'ébène des Terres du Sud regardent, vers le bas, ceux qui entrent dans le temple. Les doubles portes sont également faites de ce bois d'importation.

L'intérieur du temple est assez vide, les quelques éléments de mobiliter et autres accessoires ont été apportés par ceux qui fréquentent le temple pour prier les êtres chers qui résident désormais au royaume de Mórr. Si les PJ examinent le sol, ils verront un certain nombre de pierres gravées des noms de ceux qui furent enterrés dans la structure. Un grand nombre de cierges noirs fournissent l'éclairage intérieur.

Peu après leur arrivée, un jeune initié habillé de noir se présente devant les PJ. « Puis-je vous aider ? » demande t-il.

Si les PJ expliquent qu'ils sont là pour voir la prêtresse Inga von Rabespeicher, le jeune homme les regarde rapidement et dit « par ici », en se tournant pour les mener *via* le seuil

ouvert en face de celui par lequel ils sont entrés. L'initié mène les PJ à travers la cour intérieure jusqu'à un ensemble d'appartements de l'autre côté. Il fait signe aux PJ d'emprunter l'une des portes et les invite à prendre un siège près de la cheminée, car la prêtresse les rejoindra bientôt.

Les PJ se retrouvent dans une salle blanchie à la chaux qui est plutôt sommairement meublée. Il y une chaise pour chacun d'entre eux devant la cheminée, ainsi qu'un bureau et un siège sur leur droite. Un certain nombre de cierges blancs ont été allumés pour éclairer la pièce. Les fenêtres donnant sur la cour intérieure sont masquées par de lourdes tentures noires.

Au bout d'une vingtaine de minutes, une femme en fin de trentaine entre dans la pièce. Elle porte une simple robe noire à capuche par-dessus une cotte de maille noircie, et à son cou pend un pendentif en argent représentant un corbeau en position d'attaque (ailes écartées et tête abaissée). Elle prend son siège au bureau. « Mes excuses pour l'attente », dit-elle. « Je suis Mère Inga, l'*Indagatrix Grandis* – ou Grande Interrogatrice – du Noble et Chevaleresque Ordre du Repos Mérité, plus connu sous le nom de Chevaliers du Corbeau. Sous quel nom suis-je censée connaître chacun de vous ? » Mère Inga attend poliment que chaque PJ se présente.

« Maintenant, venons-en à nos affaires. Je suppose, d'après votre présence en ces lieux, que vous vous êtes récemment entretenus avec notre allié commun ? Bien. Je m'efforcerai de ne pas répéter ce qui vous a déjà été dit. »

« Je suis sûre que vous vous demandez *pourquoi le culte de Mórr ?* Tout simplement, nous sommes le seul culte dont les deux parties reconnaissent l'impartialité dans cette affaire. S'il y a une chose sur laquelle même les Sigmarites et les Ulricains peuvent s'accorder, c'est que toutes les âmes iront au dieu de la Mort au bout du compte. De plus, nous sommes reconnus pour avoir une certaine expertise pour les enquêtes relatives aux meurtres. Mais je m'égare… »

« À ce que j'ai compris, vous avez été envoyés par Middenheim à Altdorf parce que vous avez un talent particulier pour gérer les situations les moins communes. Cela étant, vous nous ferez prendre de gros risques si vous n'usez pas de discrétion et de silence quand la situation l'exige. Si vous réussissez, l'Empire sera reconnaissant et vous serez richement récompensés. Le sort de nombreuses personnes, y compris le vôtre, dépend de votre succès. »

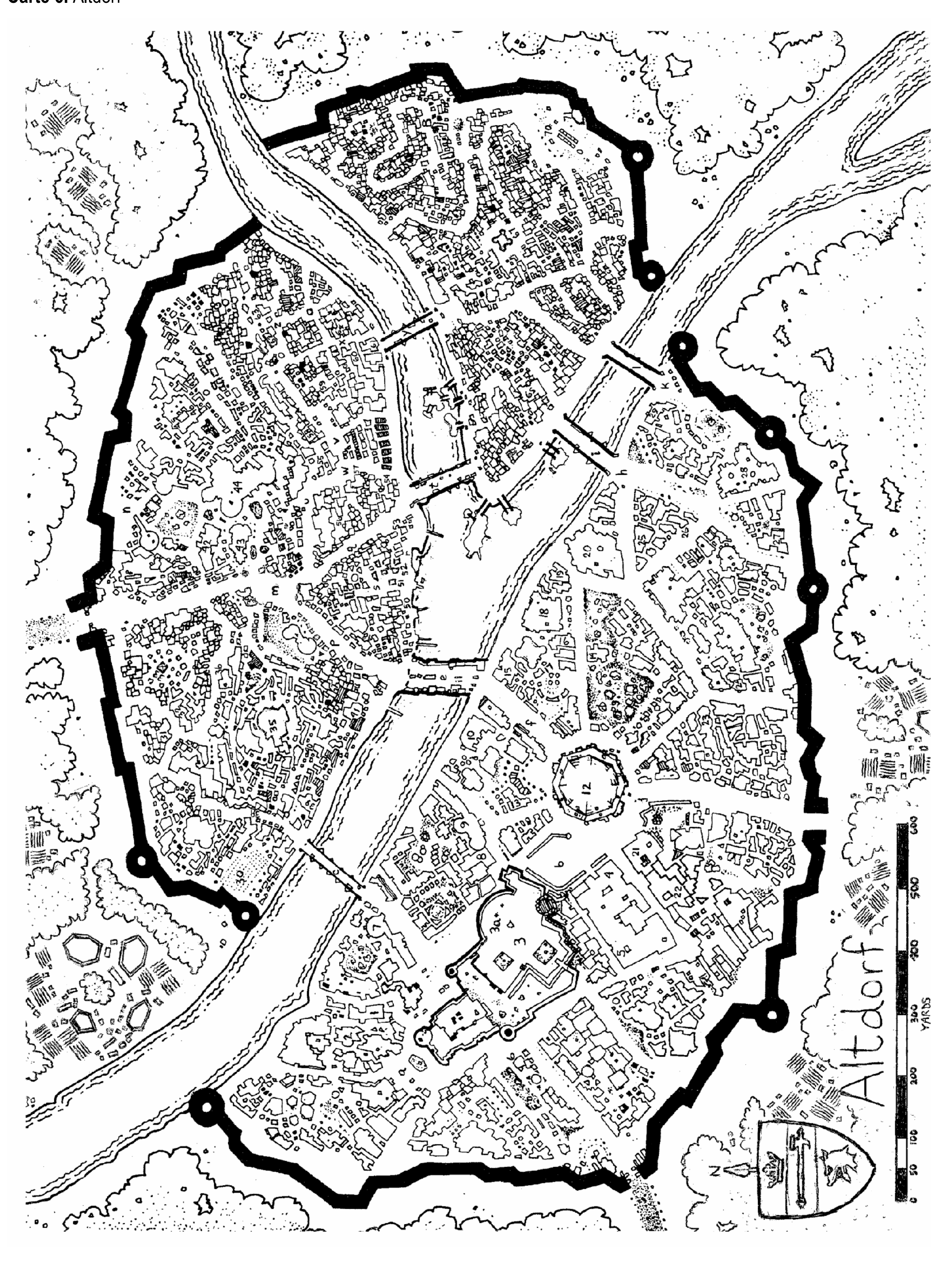
« Votre mission a plusieurs buts. Le premier est de déterminer qui est derrière le meurtre du Grand Théogone. Les indices suggèrent que c'est l'œuvre d'Ulricains radicaux, mais je trouve cela un peu trop commode, ce pourrait être une mise en scène. Le second, le plus important, consiste à découvrir quelles machinations se trament à la Cour Impériale. Cette tâche sera des plus difficiles, étant donné que vous êtes des étrangers et que la Cour, face à une menace extérieure, est très jalouse de ses privilèges. »

« La première chose à faire est de vous rendre sur les lieux du crime. Je vous fournirai les introductions nécessaires pour faire de vous mes émissaires. J'ai demandé à ce que les gardes qui étaient de service sur les lieux de l'explosion soient disponibles pour répondre à vos questions. Ils avaient apparemment été relevés quelque temps avant l'explosion par deux individus habillés comme des membres du clergé sigmarite. Je partirai au moment où vous serez escortés jusqu'à la scène du crime. J'attends votre rapport demain à midi et tous les trois jours par la suite. Après notre conversation, vous pourrez examiner les restes des quatre hommes demain après-midi à la chapelle de Mórr dans le quartier des Morrnes. »

« Avant que nous partions, je vais rédiger un nouveau mandat pour remplacer celui que ce cher Comte vous a fourni. Puis-je avoir celui en votre possession ? » Mère Inga



Carte 6. Altdorf



tend la main pour recevoir le document, puis commence à en écrire un nouveau. Cinq minutes plus tard, elle remet l'acte cacheté aux PJ.

« Une dernière chose avant que nous partions. Comme le savez peut-être, Mórr est également connu comme le dieu des Rêves. Ainsi, le culte accorde une grande importance aux songes, étant donné que ceux-ci peuvent être des messages de Mórr. Quoi qu'il en soit, je veux vous rapporter un rêve que j'ai fait ces trois dernières nuits, dans l'espoir qu'il puisse vous apporter une aide quelconque. Le rêve commence dans une prairie près d'un grand fleuve et entourée de profondes et sombres forêts. Un griffon se tient en alerte, observant un côté du fleuve, l'air inquiet. Bientôt, un loup blanc portant un brandon enflammé dans la gueule mène une armée hors de la forêt. Une autre armée apparaît de l'autre côté de la plaine, menée par un champion portant un grand marteau de guerre. Derrière cette seconde armée se tient un serpent écarlate d'apparence un peu raide. Les armées se jettent l'une contre l'autre, tandis que le griffon, pris au milieu de la mêlée, hurle de douleur. Une brume pourpre monte bientôt des pieds des soldats et les enveloppe tandis qu'elle s'épaissit. On entend les sons de la bataille et les hurlements des soldats invisibles, jusqu'à ce que tout redevienne calme et silencieux. Le brouillard maintenant pourpre se dissipe alors et il n'y a plus aucun signe des soldats, vivants ou morts. Le griffon a également disparu, mais le sol est imbibé de sang à l'endroit où il se trouvait. »

« Le griffon représente l'Empire tel qu'il a été réunifié par Magnus le Pieux, Mórr bénisse son âme. Le loup blanc et l'homme au marteau représentent clairement les cultes d'Ulric et de Sigmar, respectivement. Je n'ai aucune idée de la signification de la brume pourpre ni du serpent écarlate. J'ai confiance dans votre capacité à découvrir leur signification, si elle ne vous est pas encore connue. »

« Si vous êtes prêts, il est temps de partir. Je vous prie d'éviter de discuter de ce qu'on vous a dit jusqu'à ce que vous soyez dans un endroit sûr. On ne sait jamais qui peut être à l'écoute. En outre, ne discutez de votre enquête avec personne d'autre que moi-même. Beaucoup aimeraient apprendre ce que vous pourriez découvrir, pour leur propre bénéfice… et à votre détriment. Bien. Voici deux lanternes, car il fera sombre d'ici à ce que vous atteigniez votre destination. Pouvons-nous y aller ? »

L'affaire du tonneau de poudre

L'*Indagatrix Grandis* conduit les PJ vers la barricade entourant la Cathédrale. Elle dit au garde impérial en faction d'aller chercher son capitaine. Quelques minutes plus tard apparaît un vieux garde portant des galons dorés sur son uniforme et un heaume élégant. Il se présente comme étant le capitaine Lucas von Blücher et baise la main tendue de la prêtresse. Mère Inga présente les PJ comme ses agents récemment arrivés de Middenheim. Conformément à l'accord passé il y a quelques heures entre le Grand Maître du Cœur Ardent et le culte de Mórr, la prêtresse demande au capitaine de faire escorter les PJ jusqu'au lieu de l'explosion par un de ses hommes. Von Blücher informe Mère Inga qu'il s'en chargera personnellement. Acquiesçant de la tête, la prêtresse souhaite une bonne soirée aux PJ.

Sans un mot, le capitaine de la garde impériale guide les PJ vers le mur sud de la Cathédrale et son trou béant – l'explosion ayant eu lieu dans la section sud-est de la structure. Les PJ peuvent franchir l'orifice et entrer dans le sanctuaire intérieur de l'église proche du grand autel. De l'intérieur des murs, ils peuvent facilement voir les deux étages inférieurs, indiquant que la déflagration est venue d'en dessous. Il se peut aussi que les PJ remarquent, au bout d'un moment, que von Blücher ne les quitte pas d'une semelle.

Note au MJ : Von Blücher est un homme ambitieux, dont les rêves de promotion excèdent les prouesses martiales. Tout ce qui l'intéresse, c'est d'apprendre quelque chose qui pourrait l'aider à améliorer son statut social – et financier. Cela dit, il n'y a pas de raisons de faire savoir aux PJ qu'il n'a pas d'autres intentions, abominables.

Les décombres provenant des portions de mur et de sol effondrées permettent aux PJ d'accéder au niveau inférieur. Quatre initiés tentent de nettoyer les débris éclaboussés de sang et de viscères. L'entrepôt sous le sanctuaire intérieur a aussi été endommagé par l'explosion. Sur l'un des murs a été peint en rouge sang :

« Le Loup Blanc se lève et dévore la comète à deux queues »
« Souvenez-vous de Bösel »

Et

« Laissez l'instrument de leur pouvoir les mener à leur perte »

Tandis que les deux premières phrases sont assez claires, la seconde est quelque peu obscure. Si ceux qui ont été initié ou prêtre d'Ulric le savent automatiquement, les PJ disposant de la compétence *Théologie* **[WJRF2 : *Connaissances académiques (religion)*]** devraient avoir droit à un **test d'Int** pour se rappeler que l'utilisation d'armes à feu est une abomination pour ceux qui adhèrent aux préceptes d'Ulric, de même que le fait de tendre des embuscades – un enseignement que les Fils d'Ulric semblent avoir manqué. Un PJ réussissant un second **test d'Int** (+10% s'il a suivi une carrière de Maître Artilleur, *Histoire* +10) **[WJRF2 : test de *Connaissances générales (Empire)* ou *Connaissances académiques (ingénierie)*]** se souviendra

que Nuln est le cœur de l'industrie des armes à feu dans l'Empire, et le plus important foyer du culte de Sigmar après Altdorf. Dans le cas où les PJ ne seraient pas au fait du massacre de Bösel (décrit dans le chapitre « Introduction » de cette aventure), le capitaine von Blücher pourra leur en faire le récit, tout en soulignant l'ironie des réclamations ulricaines dans une affaire qui implique en définitive des Ulricains commettant des crimes contre l'Empire et ses serviteurs.

Pendant que les PJ réfléchissent au sens de ces messages, un templier du Cœur Ardent leur amène deux hommes en tenue civile mais ayant l'allure de guerriers. S'il est toujours en compagnie des PJ, le Capitaine von Blücher remercie le templier pour lui avoir ramené « ces deux tire-au-flanc ». Il devrait être clair pour les PJ que les deux hommes sont très mal à l'aise et intimidés en présence du capitaine. Les PJ devraient fermement rappeler au bon capitaine qu'ils enquêtent sur cette affaire au nom du culte de Mórr et que son rôle était seulement de les escorter. Quoique le capitaine puisse se sentir offensé par le ton des PJ, ils devront être fermes avec l'ambitieux von Blücher s'ils espèrent obtenir quoi que ce soit des deux templiers en disgrâce. Les PJ devraient aussi demander au templier qui les escortait de rester à l'écart jusqu'à ce que l'enquête soit terminée.

Les deux hommes – Amadeus Hegel et Friedermann Ruggbroder – affichent un air malheureux et semblent penser que leur carrière est terminée. Les PJ peuvent essayer de discuter un peu avec eux pour les détendre, dans l'espoir d'obtenir plus d'informations que la stricte réponse à leurs questions. Le MJ pourrait accorder à ceux qui feront l'effort de s'investir dans cette scène un bonus à leur **test de Soc [WJRF2 : test de *Charisme*]**, en plus des autres modificateurs (*Charisme* +10, *Étiquette* +10).

Amadeus Hegel est le troisième fils d'un marchand qui a réussi – Klemens Hegel – originaire du village de Rottefach et qui a fait fortune dans l'importation d'épices. Initialement, Amadeus fut envoyé au temple par son père pour devenir prêtre, mais le jeune homme montra de meilleures aptitudes comme combattant. Amadeus vient tout juste d'être armé templier, après avoir longtemps servi en tant qu'écuyer.

Friedermann Ruggbroder, second fils de Heironymus Ruggbroder, appartient à l'une des grandes familles mar-



chandes de Bögenhafen. Contrairement à Amadeus, Friedermann a passé beaucoup de temps au sein de la milice puis de la garnison de sa ville natale, après qu'il soit devenu évident qu'il n'avait aucun talent pour le commerce. Il y a trois ans, un templier du Cœur Ardent le prit comme écuyer (après que le père de Friedermann ait fourni quelque appui monétaire au serviteur de Sigmar) et lui enseigna les techniques de l'ordre. Le jeune Ruggbroder a été armé templier il y a presque trois mois.

Que les personnages interrogent les deux hommes ensemble ou séparément, ils obtiendront les mêmes réponses à leurs questions. On avait assigné les deux jeunes templiers à la surveillance de l'étage en dessous du temple. Tâche habituellement ennuyeuse, mais avec le Conclave juste au-dessus, les deux hommes savaient qu'ils devraient être particulièrement vigilants. Il y avait eu des rumeurs à propos d'organisations secrètes qui projetaient d'assassiner le Grand Théogone ; même si de telles rumeurs étaient assez éculées, puisqu'elles avaient commencé à circuler avec l'incident du Rocher Scintillant, presque deux ans plus tôt.



Les deux hommes rapportent qu'un prêtre de corpulence moyenne aux cheveux bruns ondulés et vêtu comme un prêtre de l'ordre de l'Enclume, s'est approché d'eux juste avant le milieu de leur tour de garde (qui devait durer quatre heures). L'homme – qui s'est présenté sous le nom de frère Karl – avait la quarantaine et portait des robes de couleur rouge foncé, qui l'identifiaient comme un membre de la Fraternité Carmin. Il prétendait parler avec l'autorité du Grand Capitulaire Werner Stolz, et il informa Amadeus et Friedermann qu'il y avait eu un changement dans l'assignation des tours de garde. Frère Karl leur dit de ne pas attendre la relève car ils devaient se rendre au Palais Impérial dans les plus brefs délais. Il affirma que des rapports faisaient état d'un complot visant à assassiner l'Empereur et que la Garde Impériale avait demandé le déploiement secret de l'ordre du Cœur Ardent afin de capturer l'assassin présumé. Frère Karl leur ordonna de se rendre dans une zone éloignée à l'extérieur des murs du palais, et d'y rester jusqu'à nouvel ordre. Formés à obéir sans discuter, les deux templiers quittèrent les lieux rapidement et discrètement comme demandé, et apprirent trop tard que personne n'avait donné de tels ordres.

Si les PJ le leur demandent, les deux hommes déclareront que le prêtre parlait avec l'accent de Middenheim, et l'autorité d'un homme habitué à être obéi sans discussion. Ni Amadeus ni Friedermann ne se souviennent avoir jamais vu cet homme avant ce jour.

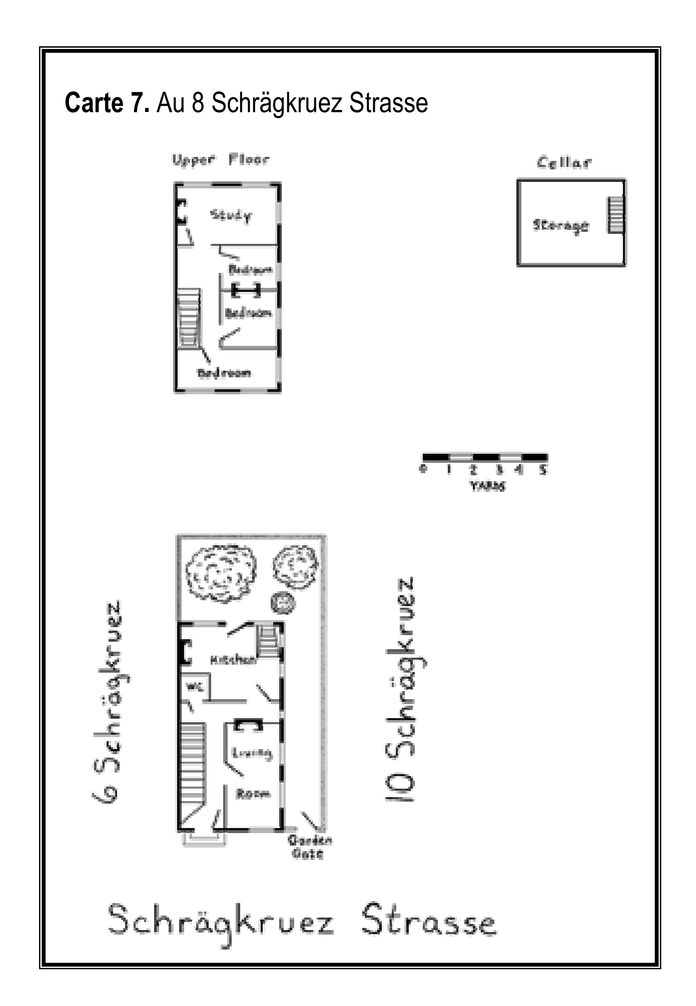
Si les PJ interrogent von Blücher sur Frère Karl, celui-ci répondra qu'il n'y a pas de tel prêtre dans la délégation de Middenheim. Par ailleurs, le Grand Capitulaire n'a pas assisté à la conférence, considérant plus prudent de rester dans la cité-état. Si on lui pose des questions sur la Fraternité Carmin, le capitaine informera les PJ que c'est une petite congrégation dont les membres prêchent que la seule chance d'obtenir la paix et un Empire unifié réside dans la reconnaissance de la suprématie du culte de Sigmar par l'nsemble des citoyens, et l'abandon des autres dieux de l'Empire. Le bon capitaine ajoutera que bien que les membres de cette fraternité ne soient pas enclins à la violence, certains d'entre eux sont connus pour leurs sermons et leur rhétorique enflammés.

Si on lui en laisse le loisir, le capitaine donnera spontanément son opinion, qui est que les deux hommes ont failli à leurs devoir sacré et qu'ils seront remis aux mains de l'Inquisition, jusqu'à ce qu'il soit décidé du châtiment approprié. Le capitaine ne s'étendra pas sur la nature de ce qu'il considère comme une juste punition, mais il pense assurément que ce châtiment devra être sévère, afin qu'il serve d'exemple pour les autres. Si les PJ souhaitent plaider l'indulgence pour les deux hommes, ils devront trouver une oreille plus clémente ailleurs.

On n'est jamais mieux que chez soi

Le temps que les PJ finissent leur interrogatoire, le soleil se sera depuis longtemps couché à l'ouest, mettant ainsi un terme à une longue et fatigante journée. À cet instant, les PJ devraient se sentir soulagés d'en rester là pour aujourd'hui, et se diriger vers leur nouveau logis.

Bien que le secteur demeure sous haute surveillance, les barricades autour de la Cathédrale ont été démolies, même s'il en reste quelques portions autour de la zone en ruine. Après avoir été escortés hors du périmètre protégé, les PJ peuvent rentrer directement à leur nouveau logis. Le chemin le plus rapide serait de prendre au nord-est par Tempelstrasse [emplacement *f*], puis emprunter le pont des Trois Péages [emplacement *e*], et longer la rue des Cent Tavernes jusqu'à la Königplatz. Les PJ n'auront alors plus qu'à prendre au sud-est (par Volker Weg) avant de tourner à gauche vers Schrägkruez Strasse [emplacement *u*]. La



Carte 7. Au 8 Schrägkruez Strasse

maison est située sur le côté gauche de la rue, non loin de l'intersection.

Le numéro 8 est une petite maison bleu pâle de deux étages. Un petit jardin entouré de murs court sur le côté et à l'arrière de la maison. La lampe à huile de l'entrée est allumée et les PJ pourront remarquer un judas sur la porte d'entrée, juste au-dessus du marteau en cuivre.

La porte est verrouillée, aussi les PJ devront-ils frapper pour entrer. D'un autre côté, un PJ disposant d'outils de crochetage pourrait bien être tenté de s'en servir. La serrure n'est pas aussi simple que celles qu'on rencontre en général sur les portes (**CR** 15%). Quelle que soit la solution choisie par les PJ, un homme dégingandé d'un certain âge, bien habillé quoique portant des vêtements bon marché, ouvre la porte. Se présentant comme étant Simon Helmholtz, il accueille les PJ puis, s'effaçant, il les laisse entrer.

« Gentilshommes », dit Simon. « Il est de mon devoir de vous informer que je dois vous servir de valet en journée et en soirée, de 6 heures du matin à 9 heures du soir. Le reste du temps vous serez seuls. Au fait, ne vous préoccupez pas de moi, j'ai ma propre clé. En partant, je laisserai un peu de nourriture que j'aurai préparée à votre intention. Je suppose que vous ne respecterez pas des heures régulières, je ne planifierai donc pas de repas formels, à moins que vous ne me préveniez au moins un jour à l'avance. À présent, je vous laisse visiter cette maison à votre guise. Bonne nuit. »

Simon retardera son départ si les PJ ont des questions. L'entretien risque cependant d'être bref, car Simon n'est nullement obligé de parler de ses relations avec le Comte von Walfen. Vis-à-vis des PJ, Simon est un simple domestique qui n'en sait pas plus que ce qu'on lui dit et cela lui convient parfaitement. De même, le valet ne sait rien de la mission des PJ à ce moment du scénario. De sorte qu'il ne serait pas en mesure de les trahir. En ce qui concerne son emploi, Simon est fier de servir le Comte depuis plus de trente ans.

Simon parti, les PJ pourront fureter à loisir. La maison est sommairement meublée, mais c'est sans doute bien mieux que ce à quoi ils sont habitués. Il n'y a rien à découvrir ici, si ce n'est une porte secrète sous l'escalier de la cave. Le Comte et Simon connaissent son existence, mais ils n'en feront pas mention aux PJ, à moins que ceux-ci ne la découvrent par eux-mêmes. La porte secrète mène à un passage qui descend légèrement et aboutit finalement vers une partie abandonnée des égouts d'Altdorf.

Les bruits qui courent

Pour déterminer à quel moment les PJ peuvent entendre parler des événements extérieurs à Altdorf, il suffit de considérer que les informations mettent à peu près autant de temps que les personnes pour voyager d'un point A à un point B. Ce qui signifie que les nouvelles et les rumeurs sur la guerre qui fait rage à l'est mettent à peu près 2 semaines (16 jours) pour atteindre la capitale impériale. Les rapports en provenance de Middenheim parviennent à Altdorf en 12 jours, tandis que les nouvelles de Ferlangen mettent environ 3 semaines (24 jours). Les pigeons voyageurs peuvent transmettre des informations sur de longues distances plus rapidement, faisant le trajet en deux fois moins de temps. Mais ce mode de communication est très risqué, car nombre de ces oiseaux sont la proie des prédateurs, naturels ou non. Au final, il appartient au MJ de décider à quelle vitesse il souhaite faire circuler les informations en provenance des autres parties de l'Empire.

Événements à Altdorf

La table suivante indique les évènements qui se dérouleront à Altdorf si les PJ n'interviennent pas durant leur séjour à la capitale. Comme précédemment, les événements en *italique* concernent ce qui se passe en d'autres lieux. Le MJ devrait garder à l'esprit que ces nouvelles de l'extérieur mettent du temps à atteindre Altdorf.

JOUR	ÉVENEMENTS	CHAPITRE
28 SIGMARZEIT	• Les restes des quatre poseurs de bombes sont déposés à la chapelle de Mórr dans le quartier des Mornes. • La loi martiale est instaurée à Altdorf afin que les responsables du meurtre du Grand Théogone ne puissent pas s'enfuir de la ville. • *L'armée du Stirland prend position sur la frontière du Talabecland, au nord de Wurtbad, et attend d'y être rejointe par une compagnie du Wissenland.*	*Ce que racontent les morts*
29 SIGMARZEIT	• *Des actes anti-ulricains surviennent dans les villages aux alentours d'Altdorf. Nombre de fidèles fuient vers le Middenland.* • *L'Ostermark refuse d'envoyer des troupes pour soutenir le Talabecland.* • *Des manifestations anti-sigmarites éclatent à Carrobourg et tournent à l'émeute.*	
30 SIGMARZEIT	• Menée par les Lecteurs sigmarites et les prêtres de Mórr, la procession funéraire pour feu le Grand Théogone fait le tour des remparts d'Altdorf avant que sa dépouille soit ensevelie dans les catacombes sous la Cathédrale. • *Commandées par les fils du Baron Nikse et le Marschall Theodor Gausser, les forces du Nordland traversent l'Ostland vers le nord.*	*Requiem pour un martyr*
31 SIGMARZEIT	• Un ingénieur nain est retrouvé mort dans une pension de Volker Weg. • Les templiers du Cœur Ardent font une descente dans une maison des Süderich et arrêtent des suspects ulricains, parmi lesquels le faux prêtre sigmarite Gustav Fokker. • *Forcé par la situation au Reikland et par des vassaux belliqueux, le Grand Duc von Bildhofen mobilise son armée pour marcher sur Altdorf.*	*Mort d'un ingénieur* *Les meurtriers sont retrouvés*
32 SIGMARZEIT	• Après maints débats, l'Archilecteur Kaslain de Nuln est nommé Théogone *Locum Tenens* du culte jusqu'à ce que les Lecteurs puissent organiser un conclave après la guerre pour élire le successeur de Yorri.	
33 SIGMARZEIT	• La nouvelle se répand dans Altdorf que les responsables de l'affaire du Tonneau de Poudre ont été arrêtés. • La chapelle d'Ulric est brûlée de fond en comble – ainsi que plusieurs bâtiments proches. • À Altdorf, une foule en colère lynche plus d'une douzaine d'Ulricains sur la Königplatz, et réclame que leur Empereur fasse une apparition et débarrasse l'Empire des bandits ulricains. • Les prêtres qui le peuvent commencent à regagner leur foyer, maintenant que la loi martiale est levée.	*Brûlez tout !*
1 SOMMERZEIT	• Le prince-héritier Wolfgang Holswig-Abenauer arrive à Altdorf du château Reiksgard pour diriger la défense de la ville. • Le Reikmarschall von Bock mène l'armée du Reikland contre le Middenland.	*Un petit nouveau en ville*
2 SOMMERZEIT	• Le prince-héritier Wolfgang impose la loi martiale et se proclame Électeur du Reikland, son oncle étant tombé malade. • *Les forces du Nordland atteignent facilement la ville portuaire de Norden.*	*Coup d'état impérial*

Jour	Évenements	Chapitre
3 Sommerzeit	• Le corps d'un agitateur sigmarite assassiné est retrouvé, flottant dans le Reik près de la porte fluviale nord. • Le prince-héritier Wolfgang limite les accès de la Cour de l'Empereur à certaines parties du palais impérial. Il choisit de s'entourer de ses propres hommes.	*Un agitateur en toute saison*
4 Sommerzeit	• Lothar von Metternich, Lecteur de la Cour de l'Empereur, se voit refuser une audience auprès du prince-héritier. • La confession de Gustav Fokker entraîne une nouvelle vague d'arrestations.	
5 Sommerzeit	• Le Chancelier Johann Heinz réclame une réunion du Conseil d'État, mais le prince-héritier rejette sa requête. • *Le Middenland défait les forces du Reikland de l'autre côté du Reik à partir du Furdienst, les marécages à l'est de Carroburg. Le Reikmarschall von Bock est tué.*	*Mascarade*
6 Sommerzeit	• La rumeur d'une victoire du Middenland atteint Altdorf. La panique gagne toute la ville. • *Le Comte Pfeifraucher refuse d'obéir à la Comtesse von Liebewitz lui ordonnant de déplacer ses troupes de Wurtbad vers Altdorf.*	*Enlèvement*
7 Sommerzeit	• *Le Reikskapitän Kurt Helborg établit une ligne de défense au nord-ouest de Rottefach et contient l'offensive du Middenland.*	
8 Sommerzeit	• Courtisans et diplomates débattent sur la nécessité d'une abdication de Karl-Franz. Un nombre croissant d'entre eux, parmi lesquels des prêtres sigmarites de haut rang, soutiennent son neveu Wolfgang, qui plaide maintenant publiquement pour le soutien militaire de l'Ostland, et même pour une invasion du Middenland, plongeant ainsi la Cour impériale dans la consternation. • Échec d'une tentative d'assassinat contre le prince-héritier. Des arrestations s'ensuivent. • *Le Graf Alberich et le Comte Pfeifraucher mènent leurs forces conjointes de l'autre côté de la rivière Stir, dans le sud du Talabecland.* • *La Comtesse von Liebewitz mène un contingent expéditionnaire nulnois vers le nord en direction d'Altdorf.*	*Un ou deux meurtres de plus*
9 Sommerzeit	• Le prince-héritier Wolfgang suspend toutes les activités secrètes contre les ennemis « imaginaires » de l'Empire et redirige ses forces pour débusquer les hérétiques ulricains. • *Menée par le Middenmarschall von Genscher, l'armée de Middenheim se met en marche sur la route d'Altdorf dans le but de couper le Middenland de ses alliés de l'est, et de sécuriser les provinces à l'est de la route.*	*Écraser les adorateurs du loup*
10 Sommerzeit	• Le Comte Siegried von Walfen, cousin de l'empereur et prince-héritier, est arrêté en tant « qu'Ennemi de l'État et sympathisant ulricain » et enfermé dans un cachot sous le palais. • *Le Feldmarschall Marius Leitdorf d'Averland et le Hauptmarschall Wolfram Hertwig d'Ostermark arrivent avec leurs armées respectives sur le flanc des assiégeants talabeclanders de Wolfenburg.* • *Le Comte von Raukov lance une offensive de Wolfenburg vers l'est, faisant la jonction avec ses alliés et brisant le siège.* • *La nouvelle de l'invasion du Nordland finit par atteindre Wolfenburg.*	*Mesures désespérées*

D'une manière ou d'une autre

Les PJ ont plusieurs moyens à leur disposition pour enquêter sur ce mystère, certains plus évidents que d'autres. Bien qu'il ne soit pas possible d'aborder ici toutes les possibilités, cette section va passer en revue quelques-unes des approches que les PJ entreprendront probablement assez tôt dans leur recherche d'informations, et ce qu'ils pourront apprendre s'ils réussissent dans leurs tentatives.

Il nous faut un voleur

Si un des PJ a un passé de voleur ou quelque autre expérience criminelle, il peut tenter de prendre contact avec une des bandes ou « guildes » de voleurs d'Altdorf. C'est plus dangereux qu'il y paraît, car il est peu probable que l'idée de s'acoquiner avec des étrangers ou des indépendants enthousiasme les bandes locales. Qui plus est, on doit toujours choisir avec prudence les gens avec qui on s'associe. Il n'y a pas d'organisation criminelle dominante à Altdorf. Il en existe au moins trois en concurrence acharnée au sein de la capitale, pour ne citer que les principales.

Dieter Schneider dirige l'une d'elles et concentre ses activités dans le quartier de Werksviertel. FrancesCO Sarducci est le *Don* d'un gang local de Tiléens qui opère dans le quartier de Niederhafen. Vesper Klasst est le baron du crime du quartier de Riekerbahn. Les PJ voleurs originaires d'Altdorf connaissent les territoires approximatifs de ces organisations criminelles, mais savent également que leurs frontières varient avec la puissance relative de ces bandes. Par ailleurs, tous les manouvriers qui travaillent sur les docks appartiennent soit au syndicat du Poisson, soit à celui des Crochets, lesquels se détestent cordialement.

Si le PJ voleur a passé une partie de sa vie en tant que membre d'une bande, il saura que la meilleure approche consiste à laisser dans quelques endroits stratégiques (tavernes miteuses, bordels, tripots) un message indiquant qu'ils cherchent des informations et qu'ils sont prêts à les payer. Le PJ saura également qu'il devrait laisser une heure et un lieu ou on pourra le rencontrer discrètement. Qui plus est, les PJ devraient prévoir un emplacement où ils pourront se poster une heure ou deux avant le rendez-vous pour surveiller l'endroit choisi, afin d'éviter toute embuscade et autres complications déplaisantes.

Si le PJ a toujours travaillé en solo, il lui faudra réussir des **tests d'Int** (pas plus de trois) pour déterminer le meilleur moyen d'obtenir des informations. S'il rate ces tests, il se pourrait qu'il tente une approche plus directe (comme demander au barman s'il ne connaît pas un membre de la guilde des voleurs parmi ses clients), ce qui pourrait bien se terminer par un contrat placé sur la tête du PJ en question.

Des PJ voleurs originaires d'Altdorf pourraient préférer faire la tournée des tavernes et des bordels en quête d'informations, sachant dans quels établissements de la rue des Cent Tavernes et de la Wolker Weg ils ont le plus de chances de succès. S'ils sont discrets, des rencontres clandestines peuvent être organisées au Bâtard Ivre, au Taudis du Chevalier ou à la Caverne du Griffon. Si les PJ ont un besoin pressant d'informations, les Gladiateurs (établissement organisant des combats d'arène) ou le Marteau Sacré de Sigmar (un bouge infâme) seraient de meilleurs choix, quoique plus dangereux.

Les barmans des établissements sus-mentionnés (ou leur propriétaire, dans le cas de salles de combats ou de jeu) sont les meilleurs intermédiaires pour arranger une rencontre, bien qu'ils ne fassent pas cela gratuitement. Comme nombre de ces individus comprennent le jargon des voleurs, mieux vaut employer ce langage secret à voix basse.

Le tenancier hoche légèrement la tête en réponse, sans parler, et tapote le dessus de son bar (ou de la table) autant de fois que le montant de sa commission en pistoles. Le PJ est censé faire passer discrètement la somme requise. Le tenancier récupère la somme d'un rapide tour de passe-passe et, puis fait silencieusement un ou deux gestes. S'il tape alternativement de l'index et du majeur sur le comptoir (ou la table), c'est le signe secret qu'il va arranger un rendez-vous et que les PJ doivent quitter l'établissement sans plus attendre. S'il se passe la main sur les yeux et la bouche, il signale aux PJ que leur contact est présent. Puis il indique discrètement du regard et d'un hochement de tête à quel emplacement les PJ doivent l'attendre.

Si le PJ a besoin d'aide pour se « rappeler » les règles de ce jeu, le MJ devrait autoriser au personnage un **test d'Int** +10% **[WJRF2 : Assez facile]** (avec un bonus additionnel



de +5 par année passée au sein d'une bande ou d'un syndicat du crime). Si le PJ ne réussit pas à exécuter ce rituel correctement, il éveillera les soupçons de l'intermédiaire. Ensuite, de deux choses l'une : soit la rencontre n'aura jamais lieu bien que le tenancier ait pris l'argent du PJ (il niera avoir jamais conclu un tel marché et le PJ n'en a aucune preuve) ; soit la rencontre est remplacée par une embuscade, et le PJ est passé à tabac avec la promesse que ce sera pire la prochaine fois.

Si leur quête d'informations se déroule sans accroc, les PJ pourront apprendre un certain nombre de choses, en fonction de leurs interlocuteurs Le tableau suivant en fait un résumé pour le MJ :

LIEU	ORGANISATION	DESCRIPTION DU CONTACT	INFORMATIONS DISPONIBLES *
La Caverne du Griffon, les Seins de Myrmidia, le Repos du Patrouilleur	FrancesCO Sarducci	Type basané (estalien ou tiléen)	• Pendant plusieurs nuits avant l'explosion, deux ou trois types observaient la Cathédrale. • L'un d'eux portait une robe de prêtre d'un rouge profond. • Un autre des types est reparti dans un des quartiers sud – Oberhausen ou Süderich – après avoir passé la nuit en observation.
Le Bâtard Ivre, le Taudis du Chevalier, les Gladiateurs, le Peureux Tiléen	Dieter Schneider	Reiklander	• Quelques nuits avant l'explosion, un nain a chargé plusieurs barils sur un chariot de la Guilde des Engingneurs Nains. • On pensait que l'homme qui conduisait le chariot était un prêtre de quelque ordre vêtu de robes noires. • Un prêtre sigmarite sans sa tenue a rencontré un agitateur local à la taverne de la Grenouille Sautillante, près de l'Université, la nuit après l'explosion.
Le Marteau Sacré de Sigmar	Indépendant (soutenu par Vesper Klasst)	Un individu aux yeux hagards, aliéné par la drogue	• Les corps portés à la morgue des Mornes n'étaient pas des prêtres sigmarites. • Un des corps était celui d'Udo Schwimmer, un ivrogne local qui s'était apparemment trouvé une religion il y a quatre semaines de cela et qui n'avait plus bu une goutte depuis lors. • Udo roulait pour une bande qui avait de « grands » projets pour « un acte dramatique » qui devait avoir lieu pendant le conclave sigmarite. • Udo a été vu en train de traîner sur la Ruckusplatz à l'Université, chaque fois qu'un agitateur du nom de Mayer Gauss parlait. • Mayer Gauss n'a plus été vu en public depuis l'explosion. D'après la rumeur, il se cacherait du côté de la taverne de la Grenouille Sautillante. **Note au MJ :** Mayer sort pour encourager la foule à attaquer la chapelle d'Ulric.
L'Auberge du Batelier	Les Poissons	Un « rat de rivière » aux cheveux en crête.	• Le 25 Sigmarzeit, des contrebandiers ont débarqué des tonneaux portant l'inscription « harengs marinés » d'un bateau récemment arrivé de Nuln, dans un chariot à destination des quartiers de l'autre côté du Reik (à l'ouest). Ce qui est étrange, c'est que les harengs marinés sont généralement envoyés vers Nuln, ils n'en viennent pas. • La marchandise de contrebande débarque dans les docks à Reikerbahn.
Le Spelunke d'Unke	Les Crochets	Un « rat de rivière » avec une gaffe à la ceinture	• Quelques hommes ont essayé de forcer le passage pour Nuln après l'explosion. Ils ont sauté hors du bateau quand il est apparu que la chaîne en travers du Reik avait été levée pour empêcher toute sortie de la ville. • Le bateau était parti des docks de Reikerbahn.
*** Note au MJ :** cette colonne représente la somme d'informations que le PJ pourrait apprendre, sans doute après plusieurs rencontres puisque tout individu expérimenté dans ce petit jeu évitera de divulguer une information pour moins que ce qu'elle vaut. La quantité d'informations que le GM fournira devrait être basée sur les efforts des PJ pour les obtenir, ainsi que sur le moment où ont lieu ces contacts par rapport au cours des événements.			

Un tour en tapis volant

Des PJ expérimentés dans les arts magiques pourraient approcher l'un des Collèges de Magie ou la Guilde d'Alchimie [emplacement *36*] aussi bien pour obtenir des informations sur la situation actuelle à Altdorf, qu'à propos de la mort du Grand Théogone. Ils seront probablement déçus. La majorité des magiciens n'ont guère connaissance de ce qui se passe, en dehors des rumeurs qu'ils ont pu entendre en ville. Même les membres haut placés des Collèges ont peu de contacts avec le culte de Sigmar, étant donné l'antagonisme et l'animosité historiques de celui-ci envers les magiciens. C'est également vrai, dans une moindre mesure, en ce qui concerne la relation entre les Collèges de Magie et les autres cultes – exception faite de celui de Véréna, qui recherche la connaissance dans tous les domaines.



La seule exception viendra du Collège Doré [emplacement *39*]. La maîtresse de l'ordre, Christa Feldmann (***Les Royaumes de la Sorcellerie**, v1*, p. 47), manifeste un vif intérêt pour le sujet. En tant qu'adepte de Tzeentch, Christa connaît la prophétie du Temps du Changement et se prépare pour ce jour qui approche à grands pas. Elle n'a guère idée des plans de la Main Pourpre car elle n'en est pas membre et ne dispose d'aucun contact dans ce groupe. Christa doit de toute façon agir avec prudence, car l'énigmatique Balthasar Gelt observe chacun de ses mouvements derrière son masque doré.

Si Christa vient à apprendre l'activité des PJ, elle leur enverra une invitation pour les rencontrer dans son bureau. Son intention est d'apprendre ce que les PJ savent ainsi que leurs objectifs, en affichant son « inquiétude » devant les récents événements. À moins que les PJ soient assez malins pour cacher leurs objectifs, Christa essayera de compromettre leur enquête, en leur montrant que les indices qu'ils ont découverts peuvent mener à des interprétations bien différentes de leurs conclusions. Par exemple, si les PJ divulguent que des membres de la Main Pourpre pourraient avoir infiltré le culte de Sigmar, la mage dorée fera peut-être remarquer que ce problème peut impliquer en réalité des fanatiques du culte plutôt qu'une influence extérieure.

Christa peut fournir sur la Fraternité Carmin les mêmes informations que celles détaillées plus haut. Elle pourra ajouter à ceci que plusieurs prêtres importants de la hiérarchie du culte sont également membres de cette fraternité. Bien qu'elle ne donne pas de noms (elle se rappelle simplement de rumeurs et n'a aucun indice quant à leur identité), Christa laissera entendre que le Grand Théogone était un sympathisant de la Fraternité, de même que le Lecteur de la Cour, Lothar von Metternich.

Dès qu'elle aura déterminé que les PJ deviennent une menace trop importante pour de potentiels projets de Tzeentch, Christa usera de canaux officieux pour dénoncer les PJ en tant que cultistes du Chaos auprès des répurgateurs sigmarites. De cette manière, elle espère garder secrète son implication tout en éliminant la menace que représentent les PJ.

Un parent éloigné ?

Les PJ voudront peut-être enquêter sur les raisons de la ressemblance frappante entre le chancelier Heinz, Kastor Lieberung et l'un d'entre eux. S'ils s'adressent aux bonnes personnes (prêtres ou érudits), on leur dira d'aller aux Archives de la cité, dans le Hall du Conseil [emplacement *44*]. Là-bas, ils parviendront à voir un employé s'occupant du registre civil après trois quarts d'heure d'attente. S'il est questionné sur Johann Heinz, l'employé leur expliquera que les informations sur les courtisans de haut rang sont confidentielles ; un important pot-de-vin (au minimum 5 CO), ou la combinaison d'un mandat du clergé de Mórr et d'un **test de Cd [WJRF2 : test de *Commandement*]** réussi, est requis pour convaincre l'employé d'aller chercher le fichier concernant Johann Heinz. Malheureusement, il reviendra quelque peu troublé en rapportant que la page correspondante a été arrachée du livre, et demeure introuvable. Il sait néanmoins que Heinz est diplômé de droit de l'Université. Apparemment, il a fini ses études en un temps record.

Cependant, s'il est questionné sur Kastor Lieberung, ou sur le nom de famille Lieberung en général, l'employé leur présentera un gros volume poussiéreux dans lequel figurent neuf individus nommés Lieberung. Parmi eux apparaît un certain Johann Heinz Lieberung, qui est venu de Nuln à Altdorf en 2506 et a obtenu immédiatement la pleine citoyenneté, sous le motif de « remarquables démonstrations et marque d'un caractère bon et pieux » (si on lui offre au moins 1 CO, l'employé expliquera qu'il s'agit de la formule

habituellement utilisée suite à un gros pot-de-vin). Cette entrée du registre rend également compte des taxes payées par Johann en 2506 et 2507 quand il travaillait comme assistant du marchand Günther Kohl. Après cela, le registre s'interrompt brutalement. S'il est interrogé là-dessus, l'employé semble un peu intrigué lui aussi et suggère que Johann a dû quitter la ville, ou qu'il a été classé « hors liste », ce qui est également assez fréquent.

La voix des sages

Les PJ voudront peut-être à un moment se renseigner au temple de Véréna [emplacement *31*]. Les questions relatives à la secte de la Main Pourpre, et aux activités cultuelles prohibées en général, seront dirigées vers le Père Thomas. Cet homme à la minceur troublante, tout juste majeur, expliquera aux PJ que leurs questions excèdent ses connaissances mais qu'un certain professeur Fassbinder à l'Université pourrait avoir des informations pertinentes. Des questions moins ciblées au sujet d'infiltrations à la Cour n'amèneront aucune réponse utile.

À ce point de l'histoire, à moins que les PJ n'aient déjà rencontré Fassbinder (cf. « Une visite nocturne » plus loin), ils le chercheront probablement à l'Université toute proche [emplacement *35*]. Une fois arrivés à l'Université, les PJ peuvent suivre les indications jusqu'aux bureaux administratifs. Comme dans la plupart des bureaucraties, il y a davantage de gens en recherche d'assistance que d'employés de service pour les aider. Après avoir attendu un bon moment, les PJ parviennent à obtenir le chemin du bureau de Fassbinder. De même et d'une manière générale, enquêter au sein de l'Université les mènera également à Fassbinder, mais ils seront sans doute dirigés tout d'abord vers une poignée d'autres professeurs, et mettront probablement une demi-journée à identifier la bonne personne à interroger. S'ils demandent les horaires du Doktor, l'employé laisse échapper un grognement et répond que le Doktor Fassbinder tend à observer des horaires plutôt insolites, et qu'il est donc difficile de dire s'il est présent ou non.

En suivant les indications, les PJ arrivent à une porte fermée au bout d'un couloir faiblement éclairé dans les sous-sols du Collège d'Histoire Impériale. La porte est verrouillée et personne ne répond. La raison en est simple : Fassbinder sait qu'il peut être menacé et il a un étudiant de confiance qui garder l'œil ouvert dans le secteur. Ainsi, Fassbinder a été averti à l'avance et il a quitté son bureau afin d'espionner les enquêteurs à bonne distance. Un PJ avec *Sixième Sens* sentira qu'ils sont observés, mais les PJ ne devraient pas être en mesure de rencontrer Fassbinder pour le moment. Au lieu de cela, Fassbinder les approchera le soir prévu dans la section « Une visite nocturne » ci-dessous.

Que s'est-il passé ?

Des PJ Nains pourraient décider de faire la tournée des tavernes le long d'Eisenschlacke Weg [emplacement *z*] à la recherche d'informations, tout en goûtant la bière consistante que l'on trouve dans le centre du quartier Nain du quartier de Metallschlack.

Chaque taverne a ses propres spécialités de bière, habituellement deux ou trois variétés, mais aucune à moins de 1 / 6 la pinte. La clientèle est constituée pour l'essentiel de Nains, avec quelques Humains et Halflings bravant les bruyantes salles communes afin de boire certaines des meilleures bières de la capitale impériale. Marek Tonneaudefer tient le Marteau et l'Enclume et ses spécialités sont la lager Arête Rocheuse, la brune de la Drakwald, et la bitter Morsure d'Ours. Au Ciseau de Maçon, Henrik Marteaudepierre sert ses propres productions, l'ale du Clair de Lune et l'ale brune Souffle de Dragon. Trant Pincesdargent et sa famille servent quant à eux la bitter Tonneau de Chêne et la pilsner Or de l'Empereur au Stratagème de l'Inventeur.

L'enquête des PJ peut les amener à entendre les rumeurs suivantes :

- *Si l'explosion était le travail d'Ulricains, alors ils sont plus bêtes que des Elfes.*
- *Vous devriez tenir vos épées et vos haches prêtes. Avec un Grand Théogone réduit en miettes et l'Empereur handicapé, qui sait ce qui peut arriver ensuite.*
- *J'en viens à me demander si les Montagnes Grises ne seraient pas un endroit moins dangereux qu'ici.*
- *Vous avez remarqué comme la Guilde et les Collèges de Magie ont été silencieux à propos de la mort de Yorri XV ? Je me demande s'ils ne nous cachent pas quelque chose.*
- *Je ne sais pas toi, mais moi j'ai entendu dire que c'est plus sûr à Nuln, bien que les routes soient devenues très dangereuses.*
- *J'ai entendu dire que les capitaines mercenaires d'Altdorf pressaient tout homme valide de s'engager. Je serais prêt à les rejoindre s'ils doublaient le salaire.*

Insister auprès des taverniers pour obtenir des informations aura pour conséquence d'obtenir les rumeurs ci-dessus. Si les PJ investissent une ou deux couronnes, on leur dira que Karstin Largsdottir est la personne qu'il leur faut. Si les PJ demandent où on peut la trouver, le tenancier tapera sur le dessus de son bar pour indiquer qu'une telle information requiert une « rétribution » supplémentaire. Une fois que la somme appropriée a changé de mains, il leur dit d'aller à Foogerhaus dans le quartier de Bankbezirk [emplace-

ment *47*]. Les gardiens Nains de la taverne en indiqueront la direction si on le leur demande.

Foogerhaus est un impressionnant bâtiment à deux étages construit en pierre des Montagnes Grises septentrionales. La porte d'entrée est en chêne de la Reikwald, avec des ferrures de laiton. Le heurtoir de fer a la forme d'une serre de dragon tenant un globe.

Peu de temps après que les PJ aient frappé, un Nain corpulent ouvre la porte. « Puis-je vous demander vos noms et la nature des affaires qui vous amènent ? » demande-t-il. Si les PJ exigent de voir Karstin et refusent de répondre au Nain, celui-ci refermera simplement la porte sans autre commentaire, même si un des PJ place son pied dans l'encadrement. Au besoin, le Nain écrasera le pied du PJ à l'aide de sa botte renforcée de métal pour le sortir du passage.

Si les PJ accèdent à sa demande, le domestique Nain leur demande d'attendre dehors quelques instants et referme la porte. Le Nain revient dans les minutes qui suivent, ouvre la porte, et indique aux PJ le salon voisin. « Asseyez-vous, dit-il. Fraülein Largsdottir vous rejoindra bientôt. » Le Nain n'offre rien de plus aux PJ. Au contraire, il sort de la salle de dessin et ferme la porte derrière lui. Il s'installe ensuite de manière à la surveiller.

Plusieurs minutes s'écoulent avant que Karstin Largsdottir (***Nains, Pierre et Acier***, p. 97-98) entre dans la salle. La Naine a de longs cheveux blonds qui tombent en tresses. Karstin se présente aux PJ, mentionnant qu'elle est une conseillère du directeur Arkat Fooger de Marienburg (***Marienburg à Vau-l'Eau***, p. 90-91) ainsi que la représentante de ses intérêts commerciaux à Altdorf. Elle demande ensuite aux PJ de décliner leurs noms une nouvelle fois afin qu'elle puisse les associer à leur visage. Une fois les présentations faites, Karstin demande en quoi elle peut les aider. Son intention est de déterminer le niveau d'honnêteté des PJ vis-à-vis d'elle.

Karstin est assez bonne pour lire le caractère des gens et elle confondra toute tentative maladroite des PJ pour mêler la vérité avec des mensonges. S'il s'agit de petits mensonges, Karstin demande poliment des clarifications aux PJ, jusqu'à ce qu'elle obtienne quelque chose qui se rapproche de la vérité. Si elle se rend compte que les PJ ont été très malhonnêtes avec elle, Karstin les informera qu'elle ne supporte pas les individus sans honneur, et exigera qu'ils partent sur-le-champ.

Si elle arrive à la conclusion que les intentions des PJ sont honorables, elle sera prête à divulguer ce qui suit :

- *L'explosion qui a tué le Grand Théogone n'est pas l'œuvre d'un individu affilié au culte d'Ulric. Aucun à Altdorf ne serait assez bête pour se mettre lui-même en péril.*
- *L'acte a probablement été perpétré par un groupe dissident et violent du Magnærans, connu sous le nom de 12 Hexenstag. Karstin connaît quelques détails d'ordre général sur l'un et l'autre, comme décrit dans le cadre ci-après à l'exception du dernier paragraphe.*
- *Quelqu'un d'autre a dû être impliqué pour faciliter de l'intérieur le meurtre du Grand Théogone.*
- *Celui qui a commis cet acte odieux se trouve probablement toujours à Altdorf. Le confinement de la cité après l'explosion a été étonnamment efficace.*
- *La poudre a probablement été passée en contrebande à partir de Nuln.*

Les PJ pourront surprendre Karstin s'ils lui révèlent ce qui suit (en supposant qu'ils soient au courant) :

- *Un certain « Frère Karl » de la Fraternité Carmin pourrait être celui qui a facilité l'opération.*



- *Un Nain ayant accès à la Guilde des Engingneurs Nains pourrait être un de ses complices.*
- *Une secte de Tzeentch nommée la Main Pourpre pourrait avoir infiltré le culte de Sigmar.*
- *Il y a un lien avec un certain agitateur à l'université.*

Quand la conversation s'achève, Karstin informe les PJ qu'elle apprécierait qu'ils la tiennent périodiquement informée de leurs investigations. Si les PJ le réclament, Karstin est disposée à leur payer un acompte, d'un maximum de 5 CO chacun par semaine. Dans le cas où les PJ demanderaient davantage, Karstin précisera qu'elle ne les engage pas réellement, elle paye juste pour les informations qu'ils obtiendront de toute façon pour le compte du culte de Mórr (même si les PJ n'ont pas révélé ce fait, Karstin a d'autres moyens d'obtenir une telle information [pas à cet instant…]).

Si les PJ lui demandent si elle pourrait organiser une rencontre avec le maître de la Guilde des Engingneurs, Karstin répond qu'elle le fera s'ils acceptent son offre. Une fois l'affaire conclue, Karstin demande où résident les PJ, elle pourra ainsi leur envoyer un mot indiquant la date du rendez-vous. Elle mentionne que le maître de Guilde préférerait probablement les recevoir dans ses bureaux. Les détails de cette rencontre sont abordés plus loin dans le chapitre « Mort d'un engingneur ».

Les PJ peuvent interroger Karstin sur son intérêt pour la mort du Grand Théogone. Elle répondra que le directeur Fooger est un marchand avant tout et, comme la plupart des hommes d'affaires, il préfère pour la bonne marche de ses affaires la stabilité et une paix relative, à la guerre civile et autres conflits.

Quand Karstin décide que la conversation touche à sa fin, elle remercie les PJ et leur dit que Gromek va les raccompagner. À la mention de son nom, le domestique Nain apparaît et escorter les PJ hors de Foogerhaus.

Autres pistes

Si les PJ essayent d'approcher d'autres institutions impériales au départ de leur enquête, tels que le bureau du Chancelier ou la Cour Impériale, ils seront confrontés à un mur de silence. La raison en est double. D'abord, ces institutions ne voient pas avec bienveillance les étrangers – en particulier les gens du peuple – empiétant sur les prérogatives de ces corps gouvernementaux. Ensuite, personne ne sait rien. Les rares à savoir quelque chose ont tendance à garder bouche cousue jusqu'à ce que cela ne serve plus leurs propres petits intérêts.

D'autres groupes, comme les ambassades de Karaz Ankor et d'Ulthuan, n'ont absolument aucune idée des événements, en dehors de ce qu'ils sont susceptibles d'apprendre par les rumeurs. Ce sont des impasses, bien qu'il n'y ait aucune raison qu'un individu associé à ces groupes le reconnaisse.

Le Magnærans et le 12 Hexenstag

Le texte sur le Magnærans est paru la première fois dans ***Warpstone*** n°15, p. 14)

Plus d'un groupe extrémiste est né au sein de la Fraternité Carmin. L'un de ceux-ci fut le Magnærans, qui croit secrètement que Sigmar est l'unique dieu véritable.

Selon son interprétation les « anciens » dieux sont nés du Chaos ; seule la Terre-Mère a précédé l'influence chaotique. L'idée a pu leur être inspirée par les allégations de certains érudits et magiciens « théoriques » qui pensent que tous les dieux sont issus des Royaumes du Chaos. Pour le Magnærans, Sigmar est l'Élu de la Terre-Mère, appelé à mener et unifier l'humanité dans sa bataille contre le Chaos sous toutes ses formes. Puisque les autres dieux sont, au mieux, entachés par le Chaos, leur culte devrait être interdit, et tout le monde devrait s'unir dans le culte du seul vrai Dieu. Dans la version populaire, les membres du Magnærans décrivaient naturellement les autres dieux comme des démons, mais eux-mêmes n'y croyaient pas réellement. Cependant, conformément à leur dogme, Taal et Rhya sont reconnus comme purs et doivent recevoir à ce titre le respect qui leur est dû.

Aussi, quand l'Officium Arbitrorum a révélé les croyances du Magnærans, le Grand Théogone de l'époque, Gludred III, n'a pas eu d'autre choix que d'excommunier les chefs et de dissoudre la fraternité. Certains prétendent pourtant qu'il ne s'y est résolu qu'en raison de pressions politiques, et l'idée demeure populaire chez certains des membres les plus zélés du clergé.

Le 12 Hexenstag fut fondé par quelques membres du Magnærans parmi les plus intégristes, peu après l'ascension de Jan Todbringer en tant que Grand Théogone. Le nom choisi évoque le jour où Sigmar a défait le chef du clan des Fennone, Drannus, pour mettre fin à l'asservissement du peuple du nouvel empire. De la même manière, le 12 Hexenstag craignait que la lignée du Grand Théogone Yorri XV ne le rende trop accommodant avec les adorateurs des faux dieux de jadis, qui « asservissent » ainsi les serviteurs de Sigmar. Ainsi, le 12 Hexenstag a observé la façon dont le Grand Théogone menait les affaires de l'Église de Sigmar, tout en projetant son exécution si jamais il devait chanceler dans son devoir.

Le point de non retour pour le 12 Hexenstag fut l'Entente d'Eimar, qu'ils ont considérée comme une tentative du faux représentant de Sigmar pour parvenir à un arrangement avec le sournois culte d'Ulric. Le chef du 12 Hexenstag, Gustav Fokker, a conçu un plan audacieux pour tuer le Grand Théogone et certains de ses infidèles de suivants. Un certain nombre de membres du 12 Hexenstag sont en position d'obtenir des postes d'influence au sein du culte, suite aux événements récents. Tout ce dont ils avaient besoin pour réaliser leurs rêves était une bonne opportunité.



La mort du Grand Théogone était l'idée de Herr Fokker. Cependant, il ne pouvait pas exécuter son plan sans l'aide en interne de Frère Karl, frère Carmin et confident du sympathique Werner Stolz, le Grand Capitulaire de Sigmar à Middenheim. Frère Karl fournit une partie de la main d'œuvre requise pour mettre rapidement en place les barils de poudre ; il a même laissé deux de ses hommes pour allumer les mèches.

Avec l'exécution réussie de Yorri XV, tout ce qui reste à faire à Karl est d'éliminer tous ceux qui pourraient le rattacher au meurtre. Il a d'abord dû, pour dissimuler les preuves, écarter son allié d'autrefois, Herr Fokker, du monde des vivants.

Mort d'un Grand Théogone

Vu le nombre de conspirations en cours à Altdorf, il est opportun faire le tri de la séquence des événements – ainsi que les acteurs – qui ont conduit à la mort du Grand Théogone.

Un frère d'armes

Comme indiqué plus haut dans la section « La Main Pourpre d'Altdorf », Frère Karl de Middenheim a rapidement pris le contrôle de l'Ordo Novitiae. Il échafauda bientôt un plan ambitieux pour subvertir le culte de Sigmar de l'intérieur. Ignorant que l'Ordo Terribilis avait déjà atteint cet objectif, Wasmeier passa la première moitié de l'année 2513 à absorber tout ce qu'il pouvait concernant le culte de Sigmar et d'autres sujets théologiques. Il suivit des cours au Collegium Sigismundae [emplacement *18*], et passa beaucoup de temps à la bibliothèque du temple de Véréna [emplacement *31*].

C'est à cette époque que Frère Karl apprit l'existence de la Fraternité Carmin et de son rejeton plus engagé, le Magnærans (voir plus haut). Karl résolut d'employer son nouveau savoir pour abattre le culte haï. C'est pendant l'étape de planification que Tzeentch sourit à Karl en lui permettant d'entrer en contact avec Gustav Fokker, le chef du 12 Hexenstag.

Qui est Frère Karl ?

Le MJ dispose de deux options concernant l'identité de Frère Karl.

Une option est qu'il soit le Doktor Karl Beier qui fut l'un des trois Magistri Novitiae de la cellule de Middenheim, bien qu'il serve officiellement comme lecteur au Collegium Theologica. À Middenheim, une de ses tâches était d'intervenir en tant qu'expert concernant le culte de Sigmar et ses nombreuses factions internes, une expérience qui lui servirait bien à Altdorf. Il s'échappa de Middenheim quelques minutes avant que le Schwarzmantel ne fasse irruption dans sa demeure pour l'arrêter, suite aux événements du scénario ***Le Pouvoir derrière le trône***.

L'autre option (plus intéressante) serait que Frère Karl ne soit autre que l'ancien Magister Magistri de la Main Pourpre et Seigneur des Lois de Middenheim, Karl-Heinz Wasmeier.

Si Wasmeier est parvenu à s'enfuir de Middenheim à la fin du ***Pouvoir derrière le trône***, on considérera qu'il a fui vers Altdorf. Tandis qu'il s'échappait, Wasmeier a repensé à un certain groupe, soit-disant des aventuriers de passage, qui ont interféré avec ses plans soigneusement préparés. Le temps qu'il atteigne la capitale impériale, Wasmeier avait compris que l'échec de son plan visant à remplacer le Graf Boris Todbringer par un doppelganger faisait partie des desseins plus vastes de son maître, le Grand Mutateur.

Quoiqu'il en soit, il devrait être aisé de comprendre pourquoi Karl trouve parfois pratique d'utiliser le nom d'emprunt (peu inspiré) de Karl Meier.

KARL-HEINZ WASMEIER, chef de la Main Pourpre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	45	42	4	5*	11	74*	1	53	58	69	56	57	38

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Charisme, Connaissance des démons, Connaissance des parchemins, Connaissance des plantes, Connaissance des runes, Conscience de la magie, Équitation, Évaluation, Identification des morts-vivants, Identification des objets magiques, Identification des plantes, Incantations (magie mineure, magie de bataille 1-3), Langage secret (classique, secte de la Main Pourpre), Langue hermétique (magikane), Législation (Empire), Méditation, Préparation de poison, Réflexes éclairs*, Résistance accrue*, Sens de la magie, Sixième sens, Théologie.

Points de Magie : 44

Sortilèges :

Magie mineure : Alarme magique, Apparition de petits animaux, Don de langues, Exorcisme, Feux follets, Flammerole, Malédiction, Renfort de porte, Sons, Verrou magique, Zone de froid, Zone de silence.

Magie de bataille 1 : Animosité magique, Aura de résistance, Boule de feu, Débilité, Immunité au poison, Rafale de vent.

Magie de bataille 2 : Bouillard mystique, Démolition, Panique magique, Zone de fermeté.

Magie de bataille 3 : Épée animée, Invulnérabilité aux projectiles, Pont magique.

Dotations : robes de la Fraternité Carmin, épée, dague (**I**+10, **D**-2, **Prd**-10), 3 fioles d'humanicide, 2 fioles Belledame, sac de composants de sorts, bourse (28 CO, 15 / 12).

Un agitateur en toute saison

Mayer Gauss est un agitateur dont les harangues épousent une vision sigmarite extrémiste. Ses apparitions près de l'Université sont devenues de plus en plus véhémentes depuis l'invasion de l'Ostland par le Talabecland et le Hochland (la nouvelle est arrivée à Altdorf le 22 Sigmarzeit). Les tirades de Mayer sont principalement dirigées contre ces chefs sigmarites timorés qui ne sont pas capables de voir la menace continue du culte d'Ulric pour la stabilité de l'Empire et le bien-être de ses citoyens.

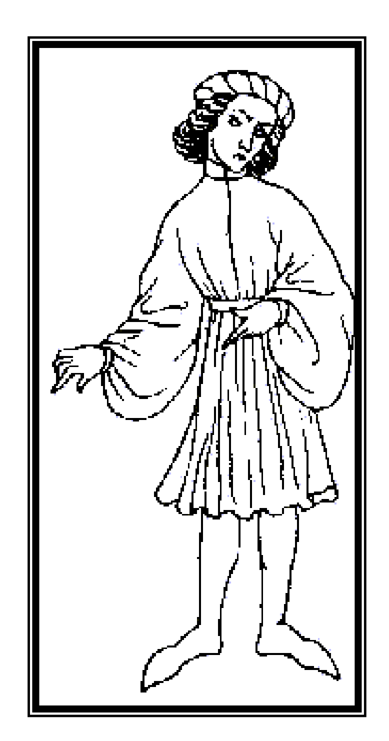
C'est après l'une de ses invectives les plus cinglantes que Mayer a rencontré le bienveillant Frère Karl de Middenheim. Frère Karl a confirmé l'oppression tyrannique des Ulricains à laquelle les Sigmarites devaient faire face dans les provinces du nord, ainsi que la noblesse avec laquelle les Ostlanders ont faire face à leurs nombreux ennemis. Au fil de leurs conversations dans les cafés proches de l'Université, Mayer a découvert que Frère Karl et lui étaient de la même eau. C'est Mayer qui a présenté ce dernier à Gustav Fokker, bien que l'agitateur n'ait nullement eu connaissance du meurtre que projetait Herr Fokker.

Mayer a secrètement jubilé quand la nouvelle du meurtre du Grand Théogone par les Ulricains s'est répandue, peu après l'explosion qui ébranla la Grande Cathédrale. La nuit suivant l'explosion, Gustav Fokker rencontra brièvement Mayer pour lui dire qu'il avait été réaffecté à Nuln par ses supérieurs, et lui faire ses adieux. Gustav ne portait pas ses robes cléricales.

Quand la nouvelle de l'arrestation des conspirateurs ulricains filtra, Mayer plaida avec véhémence pour que les Ulricains d'Altdorf payent le prix fort. Alors que la chapelle brûlait et que prêtres et initiés étaient lynchés le 33 Sigmarzeit, la nouvelle parvint à Mayer qu'un de ceux qui avaient été arrêtés deux jours plus tôt était Gustav Fokker.

Réalisant que ce n'était qu'une question de temps avant que Gustav ne parle, si ce n'était déjà fait, Mayer s'enfuit de son appartement du quartier de l'Université. Il disparut dans la cave d'une taverne voisine, la Grenouille Sautillante. Mayer fit informer Frère Karl de sa situation critique et demanda si le prêtre Carmin pouvait l'aider à s'enfuir à Nuln.

Si les PJ trouvent Mayer avant que l'agitateur n'apprenne l'arrestation de Gustav Fokker, ils ne pourront rien obtenir de lui à moins de recourir à la torture. S'ils le font, l'agitateur se révèlera moins brave face à des fers rouges et des poucettes que lorsqu'il se tient sur une estrade publique à cracher ses messages de haine et d'intolérance.



Après le 33 Sigmarzeit, Mayer a désespérément besoin d'une oreille amicale et d'un moyen d'évasion. Si les PJ peuvent lui fournir cela, ils pourront après un ou

deux verres l'amener à dire tout ce qu'il sait, en réussissant un **test de Soc +20%** (*Charisme* +10%, *Séduction* +10% pour un PJ féminin) **[WJRF2 : test de *Charisme* Facile (+20%) (+10% pour les PJ féminins disposant du talent *Séduction*]**. En ce qui concerne Frère Karl, Mayer n'a aucune idée de l'endroit où peut se trouver le prêtre sigmarite. Il peut seulement dire aux PJ qu'il le rencontrait tous les deux jours à 9 heures du soir au café de la Couronne Étoilée, au sud de l'Université. Leur dernière renconre date du 32 Sigmarzeit.

Les PJ suivant cette piste ne trouveront rien d'autre sur Frère Karl que sa description (la même que celle donnée au temple).

Répondant à son message urgent, Frère Karl rend visite à un Mayer Gauss anxieux dans la nuit du 2 Sommerzeit. Il empoisonne l'agitateur au cours de leur entretien et utilise son sort de *Flammerole* pour graver un symbole ulricain sur la poitrine de Mayer. Vers minuit, Frère Karl traîne le cadavre hors de la Grenouille Sautillante et le jette dans le Reik.

Si les PJ prennent Frère Karl sur le fait, il lâchera le cadavre de Mayer pour fuir vers le labyrinthe de ruelles. À moins que les PJ n'aient monté une embuscade bien préparée, Wasmeier devrait pouvoir les semer dans ces rues qui lui sont devenues assez familières depuis qu'il traîne à Altdorf.

La mort d'un engingneur

Originaire de Khazid Angaz (la Cité de Fer) à Talabheim (***Warpstone n°20***, p. 52-53), Batrek Poingdacier est un engingneur qui en veut aux Ulricains et a une dépendance au Délice de Ranald (***Middenheim, la cité du Loup Blanc***, p. 91).

Batrek était devenu un habitué des discours publics de Mayer Gauss près de l'Université, quand le Nain n'était pas à la guilde des Engingneurs ou aux Seins de Myrmidia (où il se fournissait auprès d'un revendeur de drogue sans scrupules, Otto Bebel). Batrek devint un suivant de l'agitateur, qui le présenta bientôt à Frère Karl. Le prêtre sigmarite se montra très compréhensif devant la haine de l'engingneur envers les Ulricains ainsi que son besoin de « médication ». Frère Karl promit d'aider à sevrer l'engingneur de la poudre qui commençait à affecter son travail.

Ce que Batrek ne savait pas, c'est que Frère Karl mélangeait une drogue plus addictive à un dosage de plus en plus faible de Délice de Ranald. Le moment venu, Frère Karl fut en mesure de convaincre le Nain de voler de la poudre dans les stocks de la guilde des Engingneurs la nuit du 24 Sigmarzeit, et de la charger sur un chariot conduit par un prêtre sigmarite en robe noire (Gustav Fokker). Frère Karl a informé Batrek que la poudre devait être chargée pendant la nuit sur une barge à destination de l'Ostland pour ne pas attirer l'attention d'espions ulricains. De plus, Frère Karl a averti Batrek de se tenir à l'écart de Mayer Gauss pendant quelques jours, car ces mêmes espions semblaient avoir remarqué l'agitateur.

Les PJ s'intéressant aux rumeurs sur la poudre transportée au cœur de la nuit depuis la guilde des Engingneurs Nains [emplacement *62*] rencontreront des problèmes s'ils essayent d'en parler au maître de la guilde. Obtenir une audience demandera des efforts, les Nains préférant ne pas ébruiter les affaires internes. Le PJ qui mène la conversation devra réussir un **test de Soc -10%** (*Charisme* +10%, *Étiquette* +10%, **[WJRF2 : test de Charisme Assez difficile (-10%) (+10% avec *Étiquette*]** +20% pour un Nain, -20% pour un Elfe, +20% si le PJ a une expérience en tant qu'engingneur, +20% si le PJ annonce que les indices suggèrent que la poudre manquante ait pu être employée pour tuer le Grand Théogone). Au-delà du troisième PJ échouant à obtenir un entretien, chaque tentative supplémentaire procurera un malus supplémentaire (cumulatif) de -10% au **test de Soc**. Si tous les PJ échouent, cet axe de recherche leur sera fermé.

Si la guilde des Engingneurs Nains leur ouvre ses portes, ils seront menés directement au bureau du maître de guilde, Vikram Grandmarteau. Si Karstin Largsdottir a organisé la rencontre, les PJ seront introduits directement auprès de lui.

Afin de protéger les secrets de la guilde, les PJ doivent avancer les yeux bandés jusqu'à ce qu'ils arrivent derrière les portes fermées. C'est une condition sur laquelle les Nains ne transigeront pas. Une fois que les PJ auront accepté, ils seront menés aux bureaux sans encombre (bien qu'à l'occasion, des PJ Elfes puissent être « accidentellement » cognés contre un mur ou un angle). Une fois qu'ils ont atteint la salle sans fenêtres qui sert de bureau au maître de guilde, leurs bandeaux leur sont enlevés. La seule chaise de la pièce est celle derrière le bureau et qu'occupe actuellement Vikram. Les PJ peuvent rester debout ou s'asseoir par terre.

« Qui êtes-vous et que voulez-vous savoir ? » demande le maître de guilde d'un ton bourru. Vikram est direct et ne tolère pas ceux qui emploient la flatterie ou l'inférence dans leur discours. Il sait ce qui suit :

- *Batrek est un engingneur doué qui laisse parfois sa haine des Ulricains interférer avec son travail.*
- *Il passe beaucoup de temps aux Seins de Myrmidia dans la rue des Cent Tavernes.*
- *Batrek avait rencontré le trafiquant de drogue Otto Bebel.*
- *Batrek était présent aux folles harangues de ce perturbateur, Mayer Gauss. Celles-ci avaient habituellement lieu près de l'université.*

- *Il avait dit à certains de ses collègues qu'il s'était lié d'amitié avec un prêtre sigmarite de Middenheim. C'était une fanfaronnade inhabituelle, mais il n'y avait là rien de préoccupant.*
- *Batrek n'a pas été vu au travail depuis le jour qui a suivi l'explosion de la Cathédrale.*
- *La dernière résidence connue de Batrek était la Pension de Fritz, près de l'intersection entre Volker Weg et Luitpoldstrasse.*
- *Quatre barils de poudre étaient portés manquants le matin du 25 Sigmarzeit. La guilde a immédiatement commencé à enquêter sur cette disparition. Aucun membre de la guilde, y compris Batrek, n'a admis savoir quoi que ce soit sur le vol.*
- *Les enquêteurs étaient à la recherche d'indices sur le vol lorsque l'explosion s'est produite.*
- *Étant donné les dégâts dans la cathédrale, il est clair qu'au moins huit barils de poudre ont dû être utilisés. Si la poudre disparue de la guilde a été employée dans ce but, le reste a dû venir d'ailleurs.*

Si on lui demande pourquoi il n'a pas déclaré le vol, le maître de guilde prendra une profonde inspiration et répondra qu'on ne rapporte pas un tel vol sans trouver d'abord le coupable. C'est non seulement une question d'honneur, mais il se trouve aussi qu'on ne peut faire confiance à personne d'autre pour trouver le coupable.

Si les PJ suivent la piste des Seins de Myrmidia, ils découvriront que Batrek a cessé de fréquenter l'établissement quelques jours avant l'explosion. En ce qui concerne Otto Bebel, le « marchand » a été retrouvé mort dans son appartement le matin du 26 Sigmarzeit. Apparemment, l'homme se serait empoisonné en goûtant sa propre marchandise.

Une visite à la Pension de Fritz se révèlera plus fructueuse. Si la visite des PJ a lieu avant le matin du 31 Sigmarzeit, le propriétaire – Fritz Rilke – confirme que Batrek loue une chambre à l'étage, mais il n'a pas vu le Nain depuis un certain temps. Si les PJ convainquent Fritz qu'ils travaillent pour le culte de Mórr, sur un **test de FM [WJRF2 : test de *Commandement*]** réussi, il leur fournira une clef pour entrer dans la chambre de Batrek.

La porte est verrouillée et il y a une légère odeur provenant de la pièce. Quand les PJ ouvrent la porte, ils découvrent un Batrek paralysé étendu sur son lit – et qui se meurt lentement. L'odeur vient de du Nain qui s'est uriné dessus dans son état d'impuissance. La paralysie l'empêche de bouger et d'émettre plus qu'un murmure :



- *Si on lui demande ce qui s'est passé, le Nain fait des efforts pour répondre : « Ce salaud de prêtre m'a empoisonné. Laissez-moi mourir. »*
- *S'ils lui demandent qui, Batrek répondra « Frère Karl. »*
- *S'ils lui demandent quand, le Nain répondra « Le 28. Au soir. »*
- *S'ils demandent pourquoi, il fait un effort pour dire « Il a aidé à tuer Yorri. »*

L'effort fait pour répondre aux questions consume les dernières forces de Batrek et il tombe dans le coma. Le poison a été administré longtemps avant que les PJ arrivent et il est même trop tard pour tenter un sort de *Guérison des poisons*.

Si les PJ arrivent le matin du 31 Sigmarzeit ou plus tard, Fritz les informe que Batrek a été trouvé mort dans sa chambre. La nouvelle parvient à la guilde des Engingneurs Nains plutôt vite et ils viennent prendre le corps de Batrek le 31 vers midi pour lui offrir des funérailles convenables.

Dans le cas où ils arriveraient avant les Nains, les PJ peuvent inspecter le corps de l'engingneur décédé s'ils soudoient Fritz (autour de 5 CO car il s'inquiète de la réaction des Nains s'ils surprennent les PJ en train de fouiller le corps de Bartek). La puanteur du cadavre est assez forte à ce stade, étant donné les excréments et la sueur. Un PJ ayant une expérience d'herboriste peut déceler un léger parfum de Belle-dame sur un **test d'Int** réussi. Si un PJ ayant des compétences de médecine examine la région du nez, ils verront des lésions près des narines. Un **test d'Int** réussi lui permettra d'y reconnaître les lacérations caractéristiques d'une lourde consommation de Délice de Ranald.

Fritz reste avec les PJ pendant qu'ils font leur travail, car il ne veut pas courir le risque que les PJ essayent d'emporter le corps. Même si les PJ clament qu'ils font cela au nom du temple de Mórr, Fritz ne veut pas s'attirer des ennuis avec les Nains. Il retardera les PJ assez longtemps pour que les Nains arrivent.

Cinq pièces facilement gagnées

Udo Schwimmer était un soulard du coin qui fréquentait le secteur autour du dangereux Marteau Sacré de Sigmar dans la rue des Cent Tavernes, jusqu'à il y a environ quatre semaines. À ce moment là, il a rencontré un homme du nom de Karl Meier (Frère Karl) qui l'a aidé à surmonter sa dépendance en lui montrant le chemin de la droiture. Udo était l'un de ces quatre hommes à qui Karl a enseigné le secret de la Voie Arc-en-ciel.

L'une des tâches d'Udo consistait à écouter les didatribes d'un agitateur nommé Mayer Gauss sur la Ruckusplatz, près de l'Université. Karl l'avait prévenu que Mayer pouvait se montrer très persuasif, mais Udo devait garder la tête sur les épaules car l'agitateur était un instrument de l'ennemi. Quand le temps serait venu, Udo et les autres rempliraient leur devoir envers l'Empereur et l'Empire.

Les quelques personnes qui ont vu Udo avant le jour de l'explosion se rappellent que l'homme aux yeux hagards laissait entendre qu'il travaillait avec une bande ayant de « grand » projets pour « un acte dramatique » qui devait avoir lieu pendant le conclave sigmarite. Comme Udo était connu pour ses délires fantaisistes, personne n'y a prêté attention. Il y a 75% de chance, qu'un dessous-de-table de 5 pistoles permette à quelqu'un de se rappeller qu'Udo avait mentionné le nom de Karl Meier, bien qu'il se soit rapidement sauvé après avoir réalisé ce qu'il avait dit.

Quand il était ivre, Udo était souvent torse nu par temps chaud. Beaucoup se rappellent la marque peu commune qu'Udo avait sur le torse, à gauche du coeur. Il y avait deux plis devant son épaule et un sillon plus grand près du coeur. Deux marques de piqûre se trouvaient entre ces rides. Mais depuis qu'il avait trouvé sa « religion » Udo avait toujours été vu en chemise.

Udo et les autres ont déposé les tonneaux de « harengs marinés » aux magasins de la Cathédrale, tôt le matin du 27 Sigmarzeit. Deux de ces barils contenaient réellement des harengs marinés au cas où les gardes auraient voulus inspecter la cargaison, les autres renfermaient de la poudre. Arborant sa robe rouge foncé, Karl Meier a parlé aux gardes de service pour aider Udo et les autres à entrer.

Plus tard le même jour, Karl a convaincu deux gardes d'abandonner leur poste avant de faire entrer Udo et ses trois camarades dans la réserve. Il leur a indiqué où placer les tonneaux de poudre et quoi peindre sur le mur opposé. Karl a également fourni les mèches à utiliser avec les explosifs et a dit à Udo qu'elles brûleraient lentement et leur donneraient quinze minutes pour quitter la cathédrale. Il a indiqué à Udo de les allumer cinq minutes avant leur départ, les dix minutes restantes étant suffisantes pour se mettre en lieu sûr.

En fait, les mèches ont subi un traitement particulier pour démarrer en se consumant lentement, puis accélérer rapidement, de sorte qu'elles ont enflammé la poudre en moins de cinq minutes. Udo et les trois autres ont été réduits en miettes.

Anatomie d'un meutre

Le plus remarquable dans les événements qui ont conduit à la mort du Grand Théogone est la rapidité avec laquelle Frère Karl a mené l'ensemble de l'affaire. On pourrait dire qu'il a été extrêmement chanceux, et que ses efforts ont été inspirés par quelque dessein supérieur. Quelques semaines avant la mort du Grand Théogone, Frère Karl eut l'idée de prendre des dispositions pour faire venir de la poudre depuis Nuln, cachée dans des tonneaux de hareng mariné. La cargaison devait arriver le 25 Sigmarzeit.

Karl a rencontré Mayer Gauss en milieu d'après-midi le 22 Sigmarzeit, après l'une des tirades passionnées de l'agitateur à l'Université. Ils parlèrent environ deux heures dans un café du quartier, puis à nouveau peu après le dîner. Mayer croyait que le prêtre était un homme intègre et visionnaire.

Pris par leur conversation, il accepta de revoir Frère Karl tôt le matin du 23 Sigmarzeit et d'amener Batrek Poingdacier. L'engingneur Nain et le prêtre de Sigmar s'entendirent si bien que Mayer les laissa entre eux au bout d'une heure. Il promit de retrouver Karl plus tard, vers l'heure du dîner. Karl convinquit Batrek qu'il pouvait l'aider pour sa « dépendance » et convint avec lui d'un autre rendez-vous vers minuit dans une taverne miteuse, L'Eau Sombre, non loin du logement de l'engingneur.

Quand Mayer revint au café, il était accompagné de Gustav Fokker. Une fois encore la chance sourit à Frère Karl, qui parvint à s'attirer rapidement la sympathie du chef du 12 Hexenstag. Et de nouveau Mayer partit en laissant un ami converser avec le prêtre sigmarite. Après environ une heure de conversation privée, Karl commença à leur parler de son plan audacieux. Il exposa son projet meurtrier à un Gustav fort réceptif. Cependant, Karl réalisa que sa cargaison de poudre ne suffirait pas pour mener son projet à bien.

Une fois assuré de la première partie de son plan, Karl alla consulter un apothicaire à la solde des cultistes sous son contrôle, afin de se procurer une drogue corrompue qui « aiderait » Batrek à lutter contre sa dépendance. Grâce à cette substance et un peu d'empathie pour les idées anti-ulricaines de l'engingneur, Karl fut en mesure de convaincre Batrek de lui obtenir ce qui lui manquait de poudre.

Multipliant les allées et venues entre Gustav et Batrek le jour suivant, Frère Karl put s'arranger pour faire parvenir la poudre au chef du 12 Hexenstag au cours des nuits du 24 et du 25 Sigmarzeit. Celui-ci les garda jusqu'au 27 Sigmarzeit au petit matin, où les tonneaux de poudre furent subrepticement dissimulés parmi de nombreux autres remplis de vivres destinés aux magasins de la Cathédrale.

Plus tard, Frère Karl s'arrangea pour faire entrer clandestinement ses hommes dans la Cathédrale pour tout mettre en place et installer les mèches. Ces derniers n'étaient pas supposés survivre à l'explosion ; un sacrifice approprié pour l'Architecte du Changement.

Une fois le Grand Théogone mort, Frère Karl partit régler quelques derniers détails.

Anarchie

Le meurtre du Grand Théogone est le catalyseur qui a amorçé et finalement mis en conflit les plans des deux cellules de la Main Pourpre. De plus, une secte Slaaneshi est en train de réaliser ses propres desseins, lesquels pourraient bien contrarier les complots des sectes de Tzeentch. Le mystère sur les ambitions de Frère Karl vient encore compliquer la situation.

Ce que racontent les morts

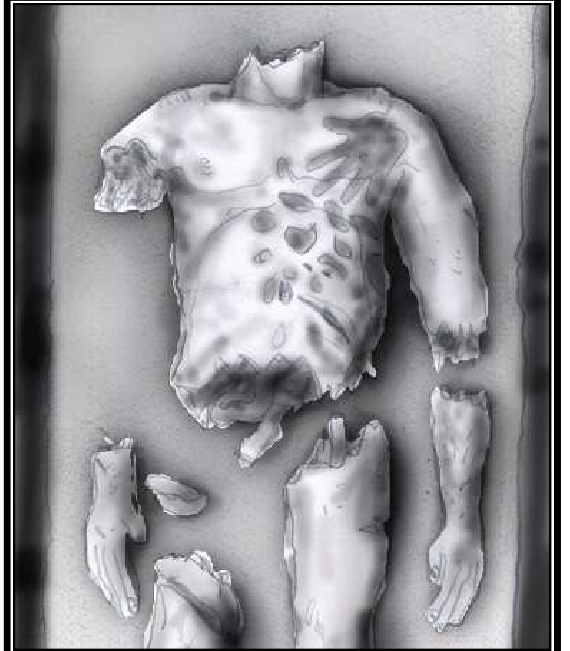
Les PJ devraient pouvoir se rendre sans trop de difficultés à leur rendez-vous de midi avec la Prêtresse Inga von Rabespeicher le 28 Sigmarzeit. Alors qu'ils traversent la Königplatz et d'autres lieux de rassemblements (places et marchés), ils entendront les crieurs publics annoncer que la loi martiale vient d'être décrétée par proclamation de l'Empereur Karl-Franz Ier. Le trafic sortant de la cité sera sévèrement entravé, et un couvre-feu imposé du crépuscule à l'aube jusqu'à ce que les auteurs de l'odieux assassinat du Grand Théogone soient appréhendés.

L'itinéraire probable des PJ passe près de la portion de la Cathédrale qui a été détruite. En approchant de la Maison de Sigmar, ils remarqueront un certain nombre d'ouvriers humains et Nains qui déblayent les décombres, ainsi que des tailleurs de pierre à la recherche de blocs qui pourraient être utilisés dans la reconstruction.

Si les PJ s'arrêtent pour parler aux ouvriers, un grand homme musclé nommé Götz Toller leur dira de passer leur chemin : « Vous ne voyez pas qu'on a du travail ? »

Quand les PJ arrivent au temple de Mórr, ils sont immédiatement escortés dans la salle où ils ont initialement rencontré l'Indagatrix Grandis des chevaliers du Corbeau. La prêtresse Inga est là avec une plume et du papier, attendant leur arrivée. « Veuillez vous asseoir », dit-elle. « J'ai malheureusement peu de temps aujourd'hui, nous devrons donc aller à l'essentiel. Veuillez commencer au moment où nous nous sommes quittés. »

La prêtresse interrompt de temps en temps le récit des PJ pour leur faire développer certains points ou expliquer ce qu'ils pensent d'un élément donné de l'enquête. Quand la réunion se termine, la prêtresse Inga jette un coup d'œil à ses notes et, si besoin, pourra suggérer des approches différentes pour leur enquête. En substance, l'approche de la prêtresse Inga – qu'elle conservera dans ses réunions futures avec les PJ – se veut un moyen pour le MJ d'apporter subtilement de l'aide aux PJ.



Finalement, Mère Inga remercie les PJ pour leurs efforts et leur rappelle que leur prochaine réunion est prévue dans trois jours. Elle assure également aux PJ que si quelque chose d'important survenait ils seraient les bienvenus au temple, et invités à laisser un mot à son intention si elle était absente.

La prêtresse leur rappelle enfin de s'arrêter à la chapelle de Mórr dans le quartier des Morrnes. Les restes des corps devraient être prêts et les PJ devraient les inspecter, dans l'espoir qu'ils puissent obtenir des indices quant à l'identité des victimes et, peut-être, découvrir une piste. Mère Inga informe les PJ que le prêtre responsable de la chapelle s'appelle Philipp Nachtrenner.

L'itinéraire le plus facile – et relativement sûr – vers les Morrnes consiste à se diriger vers le quartier Süderich, et à traverser le Pont des Pleureurs [emplacement *I*]. Une fois le fleuve traversé, il faut tourner à droite et se diriger vers le rempart sud. Et de là, tourner à l'est droit vers la chapelle [emplacement *69*].

L'odeur de l'encens aromatique flotte dans l'air à l'intérieur de la chapelle. Peu après l'entrée des PJ, un initié sorti d'une porte près de l'autel s'approche d'eux. Il dit s'appeler Richard Dürer et demande s'ils sont venus honorer un défunt. Une fois que les PJ ont expliqué ce qui les amène, l'initié Richard les mène à la porte par laquelle il est arrivé, près d'un tournant de la pièce, et leur fait descendre des escaliers (sur environ 6 m).

La salle en dessous est assez fraîche et il y a cinq dalles, dont quatre sont occupées par des morceaux de corps. Comme pour la chapelle au-dessus, l'odeur d'encens imprègne la salle. La pièce est occupée par deux prêtres et deux initiés. Après avoir amené les PJ, Frère Richard prend congé et remonte les escaliers. L'aîné des prêtres (un homme sur la fin de la quarantaine) dit s'appeler Philipp Nachtrenner et présente les autres : Albert Schwarzrabe (environ 35 ans), Jakob Albers (environ 20 ans) et Stefan von Suttner (environ 25 ans).

« Il n'y a pas grand-chose à faire ici » annonce le Père Philipp en désignant l'endroit où reposent les corps d'un mouvement du bras. « C'est comme un puzzle dont on aurait perdu de nombreuses pièces. Cependant, nous devons faire notre possible pour exécuter correctement les rites funéraires. Nous avons encore quelques associations à tenter, aussi n'hésitez pas à jeter un oeil. Il y a peut-être quelque chose d'intéressant avec celui-là. » Le prêtre désigne alors un torse assez préservé sur la dernière dalle.

Les PJ ayant peu l'expérience des champs de bataille doivent réussir un **test d'E** +2 **[WJRF2 : d'Endurance Très facile (+20%)]** pour garder leur calme. S'ils le ratent, ils se sentiront nauséeux et quelque peu affectés par l'expérience. Quiconque échoue de plus de 3 degrés ira vomir son dernier repas dans un coin de la salle.

Le torse de feu Udo Schwimmer porte le tatouage d'une main pourpre sur le côté gauche près de l'épaule, au-dessus de ce qui ressemble à une série de taches de naissance. Si les PJ s'y intéressent de plus près, faites leur faire un **test d'Int** pour noter que les deux marques les plus proches de l'épaule ressemblent plus ou moins à des paupières, et la grande ride près du cœur à une bouche. Les deux trous au milieu de ces marques et le petit renflement presque ordinaire au milieu ressemblent presque à un nez. Collectivement, l'ensemble fait penser à un visage qui commençait à se former sur cette partie du torse. Tout PJ parvenant à cette conclusion doit réussir un **test de Cl** pour ne pas être ébranlé (-10% en **Cd**, **Cl**, **FM** et **Soc [WJRF2 : -10% en FM et Soc]** pour les 1D3 prochaines heures). Ceux

qui échouent de plus de 30% gagnent également 1 Point de Folie.

Depuis qu'Udo est tombé sous l'emprise de Wasmeier, il a commencé à accepter sa mutation et a été initié au sein de la Main Pourpre (bien qu'Udo ne fût pas assez intelligent pour comprendre les implications de cette appartenance). La tête en formation est morte quand Udo a été soufflé par l'explosion. À part son torse et quelques autres morceaux (un doigt et des bouts de ses bras et d'une jambe), il ne reste pas grand-chose d'Udo.

Si les PJ appellent les prêtres de Mórr et leur montrent la mutation, tous – en dehors du Père Philipp – pâlissent et font le signe du corbeau en vol (la main droite bougeant de gauche à droite en ondulant, et répétant brusquement le mouvement un peu plus haut) pour repousser le mal qui leur fait face. Le Père Philipp fait également le signe et déclare qu'il a dû être trop occupé à rassembler les morceaux des corps pour remarquer les signes de cette mutation. Il note que ces restes devront être incinérés. Si on lui demande pourquoi il n'a pas réagi comme les autres, le Père Philipp répond qu'il s'occupe depuis des années de cadavres qui présentent parfois des mutations, certains portant des altérations bien pires que celui-ci. Après un moment, il ajoute d'un ton morbide qu'on peut perdre la capacité d'être choqué par quoi que ce soit.

Si quelqu'un lui demande s'il a entendu parler de la « Main Pourpre », le Père Philipp répond simplement : « Non. Je devrais ? » Une fois que les PJ ont expliqué ce qu'ils savent de la secte, le prêtre de Mórr secoue la tête et dit que de telles organisations secrètes tombent sous la juridiction de l'église de Sigmar.

Les PJ peuvent inspecter le reste des corps s'ils le veulent. Il n'y a rien d'autre d'intéressant à trouver. Les autres carcasses sont d'ailleurs encore plus incomplètes que celle d'Udo.

Quelqu'un vous observe

À la discrétion du MJ, cet événement peut être modifié pour se produire à un autre moment au cours des premiers jours d'enquête des PJ.

Après en avoir terminé avec les restes des cadavres à la chapelle de Mórr, les PJ repartent de la même manière qu'ils étaient venus. Si l'un d'eux est celui qui ressemble à Kastor Lieberung, un PJ ayant *Sixième Sens* se rendra compte après avoir passé quelques intersections que leur groupe est observé. Si le PJ jette un coup d'œil alentour, il devra réussir un **test d'Observation [V2 : test de *Perception*]** (*Acuité visuelle* +10, *Sixième Sens* +10) pour repérer les trois hommes qui les observent, légèrement derrière eux sur leur gauche. Ils regardent le sosie de Kastor et cessent de chuchoter entre eux une fois qu'ils ont été repérés. Après une pause, ils se dispersent dans différentes directions. Ils ont **M** 4 et **I** 41 **[WJRF2 : Ag]** et une avance de 10 pas, aussi les PJ vont-ils devoir réagir rapidement s'ils veulent en attraper un.

Les trois hommes sont des cultistes de la Main Pourpre d'Altdorf qui avaient été impliqués dans la poursuite de Kastor Lieberung en 2512 C.I. (**Mort sur le Reik**, p. 8-10). Ils ont remarqué que Kastor était de retour à la capitale et vont s'empresser de rapporter l'information à leurs supérieurs. Ayant été repérés, leur premier objectif est d'échapper à toute poursuite avant de continuer leur chemin jusqu'aux dépôts secrets utilisés pour communiquer avec leurs supérieurs.

Si les PJ parviennent à suivre un des cultistes sans se faire remarquer, ils le verront s'arrêter le long du Pont de Sigmar [emplacement *i*], non loin d'une rive. Il se tient près du parapet, dos au fleuve, et tire de sa poche un bouchon de liège teint en pourpre. Il jette alors le bouchon dans le fleuve par dessus son épaule. À l'insu du cultiste, un autre homme est posté en aval du fleuve, à portée de vue du pont. Son travail est de repérer d'éventuels bouchons flottants et de se hâter d'informer son contact qu'une réunion a été demandée à l'auberge du Batelier pour 9 h cette nuit.



L'homme se dépêche sans prendre la peine de repêcher le bouchon de liège.

Si les PJ parviennent à capturer l'un des cultistes, il niera avoir fait quoi que ce soit de mal. Si on lui demande pourquoi il les a fui, il prétendra qu'il craignait que les PJ n'agissent comme le guet et les rudoient méchamment, lui et ses compagnons, pour les inspecter. Si les PJ déchirent sa chemise, ils trouveront un petit tatouage figurant une main pourpre ouverte sur le côté gauche de sa poitrine. L'homme prétendra qu'il s'agit d'un innocent tatouage sans signification. Interrogé à propos de l'objet qu'il a jeté dans le fleuve, il expliquera qu'il avait simplement des détritus dans la poche dont voulait se débarrasser.

Si l'interrogatoire se durcit (autrement dit s'ils en viennent à la torture), le cultiste craque rapidement et dit qu'il a reconnu Kastor Lieberung, bien qu'il se soit écoulé près de deux ans depuis sa fuite d'Altdorf. Le cultiste décrira également comment fonctionne le système de communications décrit ci-dessus. Il essayera de faire croire aux PJ que la réunion aura lieu au Marteau Sacré de Sigmar. S'il est soumis à un peu plus de tension (entendez douleur), le cultiste admettra que la réunion n'aura pas lieu à cet endroit, mais à l'auberge du Batelier.

Les PJ surveillant l'auberge du Batelier vont être déçus. Paranoïaque comme la plupart des membres de la Main Pourpre, le contact (Rudolf Mahler) introduit dans l'auberge un garnement qui va mendier quelques piécettes tout en essayant de repérer d'éventuels intrus (les étrangers, aussi bien que les gens bien habillés ou dénotant parmi les dockers et bateliers locaux). Le garnement est prompt à discerner de telles personnes et il le rapportera au contact resté dans l'ombre. Les PJ seront repérés facilement à cette étape et Rudolf se contentera de disparaître. La Main Pourpre changera à partir de là ses méthodes de communication.

Blessé, mais pas brisé

À un moment au début de leur enquête, les PJ pourraient décider de rendre visite au Lecteur Nikolaus Auerbach de Wolfenburg. Ceci suppose, naturellement, que les PJ aient déjà rencontré le Lecteur après l'avoir sauvé du guet-apens près de Tussenhof. Si les PJ attendent jusqu'au 33 Sigmarzeit pour chercher le Lecteur Nikolaus, ils arriveront trop tard : le contingent d'Ostland part d'Altdorf tôt le matin dans l'espoir de rejoindre Wolfenburg, bien que le résultat de la guerre entre l'Ostland et le Talabecland ne leur soit pas connu.

La pension du Pieux Pèlerin est située à l'est de la Cathédrale, près du théâtre commémoratif de Vagr Breughel [emplacement *15*] et du Collegium Sigismundae [emplacement *18*]. Deux templiers du Cœur Ardent montent la garde au niveau des portes extérieures et demandent à tous ceux qui cherchent à entrer – en dehors des prêtres sigmarites – leur nom et le motif de leur visite. Si on leur demande leur propre nom, ces templiers expérimentés (ils ont environ 35 ans) ne répondront pas.

Dans le cas où les PJ montreraient le mandat de Mère Inga, les templiers le liront soigneusement avant d'ouvrir la porte et de leur permettre d'entrer. Ils indiqueront aux PJ que les quartiers du Lecteur d'Ostland sont à droite en haut des escaliers.

Une fois que les PJ ont atteint leur destination, ils constatent que la porte est fermée. Après qu'ils aient frappé, une jeune initiée avec un bandage sur la tête et un assombrissement au niveau des yeux (indiquant une blessure à la tête) ouvre la porte. « Puis-je vous aider ? » demande-t-elle. Quand les PJ annoncent qu'ils souhaitent voir le Lecteur Nikolaus, Käthe Ostwald s'écarte sur le côté et leur fait signe d'entrer dans le salon. Après avoir fermé la porte, Käthe traverse la pièce jusqu'à la porte opposée, frappe trois coups, entre, et referme la porte derrière elle.

Un moment plus tard, le Lecteur Nikolaus, le bras gauche en écharpe, arrive en boîtant : « Salutations, mes amis » dit-il chaleureusement. « Je suis désolé, ma santé n'est pas aussi bonne que la dernière fois que nous nous sommes rencontrés. Il semble que je sois favorisé par la malchance ces derniers mois. »

Si les PJ l'interrogent sur Hals Damrosch, l'humeur du Lecteur devient plus triste. Il raconte que le jeune prêtre était proche de l'endroit où a eu lieu l'explosion. En tant que martyr, tout comme feu Yorri XV, le jeune Hals s'est vu accorder l'honneur d'être inhumé dans les catacombes sous la Cathédrale, aux côtés du défunt Grand Théogone et des six autres prêtres et initiés qui ont péri ce jour-là.

Si on l'interroge sur les événements qui ont précédé l'explosion, le Lecteur Nikolaus répondra que ce qui s'est passé est encore un peu embrouillé pour lui. Il se rappelle vaguement un autre jour de débat passionné, parfois houleux, au sujet de ce que l'Église de Sigmar devait faire en réponse aux provocations des extrémistes ulricains. Une faction, menée par le Lecteur Manfred Grimm du Middenland, préconisait la guerre afin de montrer que l'Église ne se laisserait pas intimider par ceux qui répandaient la mort et la destruction au profit de leur propre soif de puissance. Johann Esmer de Wurtbad et ses partisans prônaient quant à eux une approche de conciliation, dans l'idée qu'une discussion raisonnée aboutirait à priver les fanatiques de soutien. Nikolaus rapporte que le Grand Théogone avait commencé à défendre les arguments d'Esmer en faisant le compte-rendu de ses entretiens avec Ar-Ulric, lorsque le sol sous ses pieds a explosé. Nikolaus raconte aux PJ que tout est devenu noir, jusqu'à ce qu'il se réveille dans son lit à la

Pension, en train de se faire soigner par une prêtresse de Shallya.

En dehors du fait qu'il a entendu parler des victimes après avoir repris conscience, le Lecteur Nikolaus n'a aucune idée de la localisation ni des activités des autres Lecteurs. Il précise qu'il a été informé d'une réunion pour le 32 Sigmarzeit. Le Lecteur d'Ostland doute qu'un Grand Théogone soit nommé en cette période de conflits. Il croit que les Lecteurs et Archilecteurs assemblés éliront l'un d'entre eux au titre de Théogone Locum Tenens (*locum tenens* signifiant « tenant la place » en langue classique), qui sera temporairement de dirigeant à l'Église jusqu'à la fin de la guerre.

Si les PJ s'enquièrent d'éventuels groupes sigmarites extrémistes, le Lecteur Nikolaus les considère un moment comme s'il débattait intérieurement. Il finit par admettre, plutôt tristement, qu'il y a un certain nombre de groupes de ce type, le plus important étant connu sous le nom de Magnærans, une branche de la Fraternité Carmin. Nikolaus peut rapporter les informations de l'encart précédent relatif au Magnærans tout en confirmant les informations obtenues plus tôt au sujet des Carmin. Il croit que le Magnærans ne recourrait pas à une telle violence, et irait encore moins jusqu'à assassiner le Grand Théogone, mais il n'a aucune preuve tangible dans un sens ou dans l'autre. Nikolaus ne sait rien du 12 Hexenstag.

Le retour de Frère Marcus

Dans le cas où les PJ n'auraient pas rencontré le Lecteur Nikolaus lors de l'embuscade, ou s'ils ont besoin d'un autre contact au sein de l'Église de Sigmar, Frère Marcus de Dunkelberg (**Le Pouvoir derrière le trône**, version originale éditée par Hogshead) se trouve être en visite à Altdorf en ce moment. Il donnait un cours au Collegium Sigismundae lorsque l'explosion s'est produite, et il n'est plus tout à fait lui-même depuis qu'il a appris la mort de son ami le Grand Théogone.

Comme il y a peu de chance qu'ils sachent que l'historien sigmarite est à Altdorf, les PJ sont plutôt susceptibles de croiser Frère Marcus dans la rue, entre le Collegium et la Cathédrale de Sigmar. Il reconnait les PJ pour les avoir rencontrés à l'époque de leur voyage de Kemperbad à Altdorf, ainsi que pour leur avoir confié la restitution de l'éclat qu'il avait pris dans sa jeunesse au sanctuaire du Rocher Scintillant. Frère Marcus propose de leur offrir le repas à la taverne du Repos du Prêtre [emplacement *14*] afin qu'ils puissent bavarder des deux années qui se sont écoulées depuis leur dernière rencontre.

Frère Marcus peut fournir aux PJ les mêmes informations que le Lecteur Nikolaus. Il sait également qu'il existe des rejetons violents du Magnærans, des groupuscules prônant une réponse armée contre les Ulricains et leurs sympathisants présumés. Frère Marcus a eu vent d'une rumeur sur la formation du 12 Hexenstag, mais ne sait rien de leurs membres, ni de leurs activités et objectifs.

Si les PJ suggèrent que le 12 Hexenstag est derrière le meurtre du Grand Théogone, ils pourront lire de la colère dans le regard de Frère Marcus. Il leur demandera de lui apporter des preuves de ce qu'ils avancent, et il fera en sorte que les coupables soient brûlés comme hérétiques.

Les PJ devront être prudents avec Frère Marcus, car sa loyauté va en premier lieu à l'Église de Sigmar. Il ne peut concevoir que quiconque au sein de l'Église – si ce n'est quelques fanatiques – puisse être impliqué dans un complot contre l'Empereur. Il compromettra par mégarde toute piste qui accuserait l'Église, et cherchera toujours des explications alternatives à tout indice qui irait dans ce sens.



À la recherche de Herr Heinz

Si le comte von Walfen a mentionné la ressemblance du sosie de Kastor Lieberung avec le Chancelier Johann Heinz, les PJ pourraient être tentés de suivre cette piste. Cela pourrait être difficile à ce stade du scénario, étant donné que ceux avec qui ils sont en contact en savent vraiment rien de Herr Heinz, sinon qu'il a travaillé à une époque pour l'ancien Chancelier.

Les premiers jours suivant le meurtre de Yorri XV, personne n'est admis à l'intérieur de la chancellerie impériale [emplacement *5*]. L'Ordre des Grands Heaumes (des chevaliers mesurant plus de 2 m, cf. ***La Campagne Impériale***, p.20) a été chargé de garder ce bâtiment ainsi que le Bitterhof [emplacement *8*], le Scriptorium judiciaire et le Secretarium

(Magistratsamt) [emplacement *9*], ainsi que les Cours Impériales de Justice (Kaiserlicher Gerichshof) [emplacement *10*]. Leurs ordres sont stricts : aucun individu non autorisé ne doit entrer. La raison cachée de telles précautions est que personne ne sait si d'autres personnes politiquement influentes sont menacées d'assassinat.

Les PJ seront refoulés, quand bien même ils présenteraient leur mandat d'agents du culte de Mórr. S'ils surveillent l'endroit dans l'espoir de trouver et aborder Johann Heinz avant que la loi martiale ne soit décrétée le 33 Sigmarzeit, ils seront déçus. La mort du Grand Théogone ne faisant pas partie de ses plans, Johann a décidé d'être très prudent et d'attendre que la situation évolue. Ses plans sont trop près d'aboutir pour qu'il commence à devenir négligent maintenant.

Établir une surveillance posera d'autres problèmes aux PJ car le couvre-feu imposé s'applique également à eux. Les PJ doivent être astucieux et prudents s'ils ne veulent pas être arrêtés et traînés en prison dans une caserne de guet. Les patrouilles de nuit du guet, de la garnison de la cité et de la garde impériale ont été renforcées afin de faire respecter le couvre-feu.

Pour compliquer encore les choses, Johann apprendra le 32 Sigmarzeit que son cousin, Kastor Lieberung, a été vu à Altdorf. Johann ne sait pas pourquoi l'ancien Magister Impedimentae de la Main Pourpre a choisi ce moment pour revenir à Altdorf. Dans son esprit, ce n'est pas une coïncidence car il n'existe rien de tel dès lors que le Grand Mutateur est concerné. Aussi Johann a-t-il chargé quelques cultistes de filer Kastor et ses compagnons afin d'apprendre leurs intentions.

À ce stade, Johann Heinz décide sans informer son bras droit Dieter Kucinich de la tournure des événements. Il sent qu'alerter prématurément sur cette situation imprévue le principal assistant du Lecteur de la Cour n'amènerait rien de bon.

Requiem pour un martyr

Le 30 Sigmarzeit à 8 h, par une matinée grise et couverte, les cloches de la Cathédrale de Sigmar et du temple de Mórr sonnent à l'unisson. Le son des cloches et leur cadence annoncent une occasion solennelle : les funérailles du Grand Théogone et des prêtres qui ont péri avec lui ce jour-là.

Le cortège se réunit sur la Kaiserplatz [emplacement *b*], les Lecteurs et les deux Archilecteurs menant la voiture qui transporte les restes du défunt Yorri XV. Cette assemblée est entourée par des templiers du Cœur Ardent suivis de près par le Père Georg Knock du temple de Mórr et deux prêtres de Mórr. La voiture de l'Empereur et son escorte de gardes impériaux viennent ensuite dans le cortège avec les grands prêtres des autres cultes ; les représentants des divers Électeurs provinciaux et les prêtres subalternes de Sigmar suivent à l'arrière.

Lorsque les cloches du temple de Mórr cessent de sonner (celles de la Cathédrale de Sigmar continueront cependant durant tout le rituel), le cortège funèbre part au sud à travers la Templeplatz [emplacement *j*] et se dirige vers le mur sud. Le cortège tourne à gauche à la porte sud et poursuit sa route autour des murs de la capitale impériale. Il traverse le Reik par le pont des Pleureurs et continue le long du mur jusqu'à ce qu'il atteigne la rivière Talabec. Là, le cortège funéraire oblique et traverse le pont Oriental [emplacement *y*], avant de tourner à nouveau vers le mur. Ce processus est répété au niveau du Reik qu'il traverse *via* le pont de l'Empereur Karl-Franz [emplacement *c*]. Il continue le long du mur jusqu'à la porte sud et revient à la Cathédrale.

C'est exactement le même itinéraire que prend l'Église de Sigmar pendant les célébrations du 18 Sigmarzeit, le jour le plus sacré du calendrier de l'Église. Comme lors de cet événement, la foule se rassemble pour observer le cortège, bien que l'humeur générale soit plus sombre cette fois. Beaucoup d'habitants d'Altdorf le long de la route fondent en larmes et pleurent au passage du Grand Théogone.

Si les PJ se demandent ce qui se passe, un autochtone leur parlera de la procession funéraire et leur indiquera le plus proche endroit d'où ils en auront une bonne vue. Si les PJ hésitent, il y a une rumeur qui circule selon laquelle l'Empereur lui-même serait présent, ce qui n'est pas anodin car il n'avait pas pris part à la procession marquant le jour saint de Sigmar. Étant donné leur mission, ceci devrait être l'étincelle qui les convaincra de la nécessité de trouver un endroit pour observer le cortège.

La mort du Grand Théogone ne pouvait pas tomber plus mal pour les plans de Johann Heinz et Dieter Kucinich visant à isoler l'Empereur encore davantage. Ils avaient dû fournir de grands efforts pour convaincre leurs « supérieurs » respectifs que l'Empereur était trop malade pour assister aux manifestations commémorant à la fois le jour où Sigmar fut couronné Empereur et celui de son abdication. Les conseillers de l'Empereur ont essuyés de nombreuses critiques pour cette décision, en particulier de l'Église de Sigmar. Mais avec la mort de Yorri XV, le Lecteur de la Cour, Lothar von Metternich, s'est montré des plus insistant pour que l'Empereur fasse une apparition aujourd'hui.

Tandis que les PJ observent les événements, ils entendent les murmures de la foule au passage de la voiture de l'Empereur. Les PJ réussissant un **test d'Observation [WJRF2 : de *Perception*]** (*Acuité visuelle* +10) remarqueront que l'homme portant les attributs impériaux ressemble à un homme approchant la soixantaine plutôt qu'à un

homme de 37 ans. Beaucoup dans la foule ont vu le vieil homme. Quelques-uns font le signe du marteau pour repousser un possible maléfice, tandis que d'autres prient Sigmar et Shallya de guérir l'affliction dont souffre l'Empereur.

Si les PJ se placent vers l'avant d'un rassemblement de citadins venus regarder la procession, il y a un risque (20 %) que Dieter Kucinich repère celui qui ressemble à Kastor Lieberung (ainsi qu'à Johann Heinz). Si ceci se produit, tout PJ disposant de la compétence *Sixième sens* **[WJRF2 : talent]** pourra faire un **test d'Observation [WJRF2 : test de *Perception*]** (*Réflexes éclairs* +10) pour remarquer l'expression surprise de Dieter, juste avant que le « prêtre de Sigmar » ne reprenne son calme et s'éloigne.

Une fois que le cortège est de retour sur la Kaiserplatz, les cloches du temple de Mórr commencent à sonner à l'unisson avec celles de la Cathédrale de Sigmar. Le corps du Grand Théogone et des prêtres décédés sont alors amenés dans le sanctuaire principal où le grand prêtre de Mórr et les Archilecteurs exécutent les rites funéraires. Le service privé dure plus de deux heures, puis les prêtres de Sigmar amènent les cercueils à l'endroit de leur dernier repos, dans les catacombes sous la Cathédrale. Pendant les quelques minutes que prend le scellement des tombes, un signal est envoyé pour faire taire les cloches de la Cathédrale. Celles du temple de Mórr continuent à retentir cinq minutes de plus avant de se taire également.

Une pluie légère commence à tomber sur Altdorf, comme si Sigmar lui-même pleurait la perte de son représentant terrestre. Le reste de la journée est un jour de deuil pour les habitants d'Altdorf. C'est seulement au moment de lever son verre en l'honneur du défunt Grand Théogone, dans les tavernes, que sera rompue la tristesse de cette journée.

Tout au long de la journée suivante, les diverses délégations de Sigmar entrent et sortent de la Cathédrale pour mener des réunions et des services privés. Dans l'après-midi du 32 Sigmarzeit, la délégation d'Ostland rejoint celles des autres provinces et cités-états pour nommer l'Archilecteur Kaslain de Nuln comme Théogone Locum Tenens.

Les meurtriers sont retrouvés

Malgré le couvre-feu, les PJ pourraient décider d'établir une certaine surveillance des quartiers Oberhausen et Süderich. Ces quartiers sont moins patrouillés que le secteur proche de la Cathédrale et du Palais Impérial, aussi le risque d'être découverts est-il moins important. La seule raison qui pourrait pousser les PJ à s'installer là serait qu'ils suivent une piste donnée par d'autres sources, tel un contact peu re-



commandable rencontré dans la rue des Cent Tavernes. À ce stade, les PJ ne peuvent savoir que peu de choses sur leur gibier :

- *Un des hommes vus en train d'observer la Cathédrale avant l'explosion est reparti vers un des quartiers sud – Oberhausen ou Süderich.*
- *Le 25 Sigmarzeit, des contrebandiers ont débarqué quelques tonneaux portant l'inscription « harengs marinés » d'un bateau récemment arrivé de Nuln, dans un chariot à destination des quartiers de l'autre côté du Reik (peut-être Oberhausen ou Süderich).*
- *La nuit après l'explosion, l'agitateur Mayer Gauss a brièvement rencontré quelqu'un près de l'Université. Un homme qui semblait perturbé et a évoqué l'idée de partir pour Nuln.*

Avec si peu pour avancer, les PJ devront être sacrément chanceux ou très créatifs.

Le point de départ semble être le secteur où les contrebandiers mènent leur commerce. À moins que les PJ aient une expérience en tant que contrebandiers ou qu'ils aient appartenu à une organisation criminelle qui pratiquait la contrebande, ils n'ont pratiquement aucune chance de trouver l'endroit où les « harengs marinés » de Nuln ont pu être débarqués. Recourir à la violence pourrait sembler un bon moyen d'obtenir des informations, mais il est plus probable que cela attire aux PJ des ennuis avec les barons du crime : Dieter Schneider, FrancesCO Sarducci, ou Vesper Klasst. L'usage de dessous-de-table et la réussite de quelques **tests de Soc** (avec les modificateurs appropriés) ont plus de chances de produire des résultats positifs – bien que ceux-ci puissent se révéler fallacieux.

La plupart des marchandises de contrebande qui entrent à Altdorf passent par le quartier de Reikerbahn. Si les PJ ont du succès (ce qui devrait exiger un certain nombre de tests ainsi que l'allégement de leurs bourses), ils seront finalement rencardés sur un certain Viktor Kahl et Otto Bauer. Les deux hommes ont été impliqués dans la réception et la livraison des quatre tonneaux de « harengs marinés » en provenance de Nuln. Si les PJ leur demandent s'ils n'ont pas trouvé étrange qu'une telle marchandise arrive de Nuln, les contrebandiers leur riront au nez : « Bien sûr que c'était bizarre », dit l'un d'eux. « Et alors ? Notre boulot c'est juste d'passer les marchandises vous savez, pas d'poser des questions ou d'vérifier c'qu'y a d'dans. »

Les PJ doivent prendre garde à la manière dont ils mènent leur interrogatoire. S'ils sont trop insistants, ils peuvent être soupçonnés d'appartenir aux autorités portuaires, et les deux hommes détaleront sans crier gare. Il faudra les arroser continuellement pour les faire parler, cependant les contrebandiers commenceront à refiler de fausses informations s'ils pensent que les PJ sont du genre crédule.

À un moment (et beaucoup de pièces plus tard), Viktor et Otto donneront aux PJ l'adresse où ils ont livré les tonneaux : un petit bâtiment du quartier Süderich entre le Reikmarkt **[emplacement *h*]** et le Fort Graustein **[emplacement *28*]**. Ils ont tiré le chariot dans une ruelle latérale où ils ont rencontré un homme qui s'est présenté sous le nom de Gustav Fokker et l'ont aidé à dissimuler le chariot et les tonneaux. La mule a été ramenée aux docks à Reikerbahn parce que « on peut tout simplement pas faire confiance aux gens d'l'aut' côté du fleuve », dira un des deux hommes dans un sourire.

S'ils se rendent à l'adresse indiquée avant les premières heures du 31 Sigmarzeit –moment où les templiers du Cœur Ardent arrêtent le chef du 12 Hexenstag – les PJ trouveront un Gustav Fokker pleurnichard dans la résidence avec trois de ses complices : Thomas Carstens, Joachim Windaus et Thomas Pauli. L'appartement où ils résident est situé juste en dessous du niveau de la rue, l'entrée donnant sur la ruelle latérale.

Les PJ furtifs avec la compétence *Déplacement silencieux urbain* peuvent se rapprocher suffisamment pour tenter un **test d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception*]** (bruits légers, *Acuité auditive* +10) pour entendre les hommes essayer de planifier leur fuite d'Altdorf. Bien qu'ils parlent tous de faire face courageusement au sort qui leur est réservé s'ils venaient à être pris, il est clair qu'aucun ne semble apprécier cette perspective. Si les PJ essayent de regarder à l'intérieur par la fenêtre, ils devront réussir un **test de *Camouflage urbain*** car un des hommes jette régulièrement un coup d'œil dehors, de crainte qu'un templier ou un soldat ne vienne les arrêter. En cas de réussite, le PJ verra quatre hommes armés d'épées, trois d'entre eux portant ce qui semble être une chemise de mailles sous leur tunique. À tout le moins, ces hommes semblent prêts à vendre chèrement leur vie.

Les PJ ont plusieurs options ici. La première consiste à attendre et tenir le groupe sous surveillance. Le problème avec cette tactique est que les templiers du Cœur Ardent arrêteront les quatre hommes après une brève bataille et les amèneront aux salles d'interrogatoire sous la Cathédrale. Cela empêcherait ainsi les PJ de parler avec les conspirateurs puisque l'Église de Sigmar ne reconnaît aucune autorité au culte de Mórr en ce qui concerne les affaires internes de l'Église.

Une autre option serait de s'introduire dans la maison et de faire face aux quatre hommes. Il en résultera certainement un combat, qui va être assez rapproché étant donné la taille de l'appartement (trois pièces et des toilettes, aucune ne dépassant 3 m sur 2,5 m). Les quatre essaieront de déborder les PJ pour s'échapper tout en criant « à l'assassin ! » dans le vague espoir que le guet ou la garnison apparaisse et arrête les PJ. Avec un peu de chance, ceci leur permettrait de s'échapper dans la nuit. Selon un arrangement pris

auparavant, les quatre se retrouveront à l'Impérial [emplacement *24*] quelques heures après leur fuite.

Même si Fokker et ses complices sont vaincus par les PJ dans l'appartement, il y a une chance raisonnable (60%) que quelqu'un à proximité ait entendu le tumulte et appelé à l'aide. Si cela se produit, les PJ pourraient employer le mandat de Mère Inga (+20) et tester soit leur **Cd** (*Comédie* +10% **[WJRF2 : *Expression artistique (acteur)*]** , *Éloquence* +10), soit leur **Soc** (*Corruption* **[WJRF2 : de *Marchandage*]** +10%, Charisme +10%). Si le test réussit, la patrouille laisse les PJ à leurs affaires. S'il est raté, la patrouille se déplace en vue de tous les arrêter. Les PJ ont droit à un dernier **test de Soc** avec les modificateurs ci-dessus pour tenter de convaincre la patrouille qu'ils devraient tous se rendre au temple de Mórr, où la prêtresse Inga pourra se porter garante d'eux (ce qu'elle fera de manière convaincante si cela devait arriver). Un échec de plus les mènera à la caserne du guet.

Une troisième option serait que les PJ se présentent comme des sympathisants à la cause, du moins le temps qu'on leur ouvre. Ceci serait délicat, les hommes n'attendant personne d'autre que des complices connus – la plupart se cachant ailleurs dans la cité – et Frère Karl qu'ils n'ont pas revu depuis l'explosion. La meilleure chance d'entrer pour les PJ serait de se présenter comme des individus recrutés par Frère Karl pour aider les quatre hommes à quitter Altdorf. Ceci requiert un **test de *Bluff* [WJRF2 : test de *Baratin*]** (*Comédie* +10% **[WJRF2 : *Expression artistique (acteur)*]** ; *Charisme* +10% ; *Étiquette* +10% ; *Séduction* +10% pour les PJ féminins).

Une fois à l'intérieur, les PJ peuvent prolonger la mascarade dans l'espoir d'obtenir plus d'informations, ou essayer de les maîtriser. S'ils réussissent à leur soutirer des informations en jouant la comédie, ou s'ils torturent les quatre hommes, ils pourront apprendre ce qui suit (certaines de ces informations n'ont cependant aucun rapport avec la réalité) :

- *Le Grand Théogone est en réalité un Todbringer, c'est donc un agent de l'infâme culte d'Ulric.*
- *L'Église de Sigmar est destinée à devenir la religion unique de l'Empire, et toutes les autres devraient être proscrites.*
- *Il y a en beaucoup à Nuln qui approuveront la mort du Grand Théogone et l'anéantissement des ennemis de Sigmar.*
- *Frère Karl était l'homme clef pour la réalisation du plan.*
- *Mayer Gauss, un agitateur sigmarite qui s'exprimait souvent à l'Université, a présenté Gustav et Frère Karl.*
- *Bien qu'originaire de Middenheim, Frère Karl a travaillé en appui à Nuln.*
- *Frère Karl est un membre de la Fraternité Carmin.*
- *Le Lecteur de la Cour Lothar et l'Archilecteur Aglim de Talabheim sont également (croit-on) des membres de la Fraternité Carmin.*

Si les PJ ne livrent pas les quatre traîtres aux autorités, les templiers du Cœur Ardent arrivent dans la matinée du 31 Sigmarzeit. « Frère Karl » les a prévenus anonymement de l'endroit où se trouvaient les conspirateurs « ulricains ». Les templiers arrivent en force et maîtrisent rapidement les traîtres. Les quatre conspirateurs sont emmenés et torturés pour leur faire révéler les noms de leurs complices, lesquels seront tous arrêtés dans les deux jours qui suivent. Sans surprise, tous les efforts pour retrouver Frère Karl auront été infructueux.

La nouvelle des arrestations fait le tour de la capitale impériale le 33 Sigmarzeit. Les conspirateurs sont jugés et déclarés coupables à huis clos. Ils sont alors écartelés sur la Kaiserplatz le 2 Sommerzeit sous les acclamations de la foule, comme il convient pour les traîtres. Le Prince Héritier Wolfgang Holswig-Abenauer est également présent ce jour-là.

GUSTAV FOKKER, chef du 12 Hexenstag

Sur la fin de la trentaine, Gustav sut que sa rencontre avec Frère Karl était un signe de Sigmar annonçant que le temps des compromis était révolu et que la gloire de son dieu connaîtrait une nouvelle aube avec la mort du Grand Théogone. Gustav n'a pas eu l'illusion de croire que la hiérarchie de l'Église adopterait immédiatement ses vues. Non, lui et ses acolytes devaient se rendre à Nuln où il savait qu'il y avait plus de sympathisants à leur cause. Le problème est que la réponse du guet face à l'explosion fut trop rapide et qu'ils ne purent fuir la ville. Gustav est maintenant ébranlé par la peur d'être arrêté, tandis qu'il guette une occasion de quitter la capitale impériale.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	39	3	4	9	42	2	32	46	35	44	47	44

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Bagarre, Connaissance des parchemins, Coups puissants, Désarmement, Éloquence, Esquive, Langage secret (classique), Langage secret (jargon des batailles), Langue hermétique (magikane), Incantations (cléricales 1), Méditation, Théologie.

Points de Magie : 8

Sortilèges :

Magie de bataille 1 : Aura de résistance, Guérison des blessures légères, Boule de feu, Stupidité.

Dotations : épée, vêtements de voyage, médaillon de fer en forme de marteau, sacoche de composants, bourse (14 CO, 10 / 18).

THOMAS CARSTENS, JOACHIM WINDAUS ET THOMAS PAULI, rebelles

Tous trois sont jeunes (entre 20 et 25 ans), aristocrates agités du Reikland portés à croire que les compromis avec les anciennes religions étaient une erreur. Ils sont de fervents suivants de Gustav, mais la tension due à leur situation actuelle est en passe de faire voler en éclats leur confiance en ses plans.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	39	3	4	9	43	2	41	43	32	43	32	43

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Bagarre, Baratin, Chance, Charisme, Coups puissants, Désarmement, Équitation, Esquive, Étiquette, Héraldique, Langage secret (jargon des batailles), Sens de la répartie.

Dotations : chemise de maille (1 PA – tronc), épée, vêtements de voyage, bourse (24 CO, 16 / 12).

Brûlez tout

Alors que la nouvelle de l'arrestation des assassins ulricains se répand et qu'émergent les détails de l'affaire du tonneau de poudre au cours de la matinée du 33 Sigmarzeit, une grande foule commence à se rassembler autour de la chapelle d'Ulric près de la Königplatz en scandant des slogans anti-ulricains. « Mort aux faux adorateurs du Loup ! » et « Puisse Sigmar et Mórr les maudire tous ! » peut-on entendre crier par une foule de plus en plus hostile. La chapelle est proche de l'appartement des PJ, aussi ne devraient-ils pas manquer cet événement, à moins d'être en déplacement.

Vers midi, un agitateur apparaît et commence à haranguer la foule à propos des crimes – réels ou imaginaires – qui auraient été commis par les Ulricains contre les Sigmarites. Des massacres et persécutions présumés de Sigmarites dans le Middenland, le Hochland, le Nordland, et le Talabecland sont évoqués dans les tirades enflammées de l'agitateur, y compris plusieurs références au massacre de Bösel. Il demande à ce que l'Empereur fasse une apparition et écrase les bandits ulricains à travers l'Empire. Les acclamations de la foule lui répondent.

Si les PJ assistent à la dénonciation des Ulricains, ils noteront rapidement que la colère de la foule est en train d'atteindre un degré frénétique tandis que l'agitateur poursuit. Les murmures de la foule indiquent que ce rassemblement va s'orienter vers la violence. Les PJ devraient aussi être conscients (un **test d'Int** pourrait être nécessaire) que toute action ouverte contre l'agitateur pourrait les mettre en danger.

Tout PJ avec la compétence *Éloquence* **[WJRF2 : le talent]** a une chance d'apaiser la foule, en rappelant leur héritage commun en tant que peuple de Sigmar, ou autre idée similaire. Le PJ en question devra s'investir pleinement, testant sa **Soc** (*Charisme* +10, *Éloquence* +10, *Baratin* +10) **[WJRF2 : son *Charisme* (*Éloquence* +10)]** et essayant de surclasser la performance de l'agitateur Mayer Gauss (qui a un modificateur de +10% supplémentaire puisqu'il travaille la foule depuis un moment maintenant). Si le PJ échoue lamentablement à cette épreuve (s'il perd face à Mayer et que son test est manqué de 30 ou plus), la foule commencera à reporter son hostilité sur le PJ, qu'elle voit comme un sympathisant du culte d'Ulric (ou pire, un de ses agents). Si cela devait se produire, les PJ devraient songer à une retraite rapide, avec potentiellement une foule de 2D6+10 citoyens hostiles sur leurs talons pour D6+2 minutes.

Le PJ devenu agitateur devra faire mieux que Mayer dans trois tests sur cinq pour calmer la foule et éviter la violence. Si les PJ réussissent, Mayer mettra à profit la densité de la foule pour faciliter sa fuite. Les PJ peuvent lui donner la chasse ou le suivre discrètement jusqu'à ce qu'ils puissent l'attraper. Ceci peut exiger la réussite d'un **test d'I** ou **d'Observation [WJRF2 : test d'Ag ou de *Perception*]** opposé, car Mayer est toujours attentif à ne pas être suivi. Si les PJ finissent par l'attraper, ils peuvent en tirer les informations décrites dans la section « Un agitateur en toute saison ».

Si le PJ n'arrive pas à prendre l'avantage en 10 tests, la foule furieuse – menée par les revendications de Mayer Gauss qui veut faire passer un message fort aux adorateurs du loup de Middenheim – prendra d'assaut la chapelle, traînera dehors le prêtre et les deux initiés présents à l'intérieur, les pendront et mettront le feu au bâtiment. Les PJ qui tenteraient physiquement de s'interposer seront piétinés par la foule et subiront 1D6+3 coups de F4 **[WJRF2 : 1D5+3 coups d'une valeur de dégât de 4]** de violences diverses.

La foule cesse son saccage lorsque plusieurs bâtiments voisins prennent également feu, faisant réaliser aux gens le danger qu'ils ont provoqué. Beaucoup des personnes présentes se sauvent tandis que d'autres se précipitent pour

lutter contre le feu. Lent à réagir, le guet (qui n'était pas visible quand la foule s'est rassemblée) apparaît pour aider à empêcher l'incendie de se propager. Des seaux apparaissent et l'eau est pompée grâce aux pompes à eau récemmement installées (l'année passée) sur la place. Les Altdorfers parviendront à arrêter le feu après qu'une poignée de bâtiments aient brûlé. Le feu sera heureusement éteint avant d'atteindre la résidence des PJ.

Si les PJ observent Mayer pendant la destruction de la chapelle et l'exécution de ses résidents, ils remarqueront qu'au milieu du carnage, un homme s'approche de l'agitateur et lui parle à l'oreille. L'expression de Mayer passe rapidement d'une sinistre satisfaction à la panique. Il regarde rapidement autour de lui pour voir si quelqu'un semble s'approcher de lui, avant de disparaître dans les ruelles menant au secteur de l'Université. Les PJ disposent des mêmes chances de capturer Mayer qu'énoncé plus haut.

MAYER GAUSS, agitateur

Mayer est un ancien étudiant en histoire à l'Université d'Altdorf qui a estimé que les troubles récents dans l'Empire pourraient remonter à l'hostilité que les Ulricains ont causée lorsqu'ils ont embrassé la doctrine de

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	39	3	3	7	44	1	32	45	46	46	35	48

l'Hérésie Sigmarite. À partir de là, Mayer s'est lancé dans sa nouvelle vocation – la dénonciation du culte d'Ulric – avec la ferveur d'un véritable croyant.

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Baratin, Déplacement silencieux (urbain), Éloquence, Esquive, Histoire, Langage secret (classique), Langue hermétique (magikane).

Dotations : épée, veste de cuir (0/1 PA – tronc/bras), bourse (2 CO, 12 / 14)

Une attention toute particulière

Quelques heures après que la situation à la chapelle d'Ulric se soit tassée, les crieurs publics d'Altdorf annoncent sur les différentes places et marchés que le couvre-feu a été levé suite à l'arrestation des sympathisants ulricains. Quelques célébrations ont lieu cette nuit là, mais il règne une atmosphère morose dans Altdorf. La nouvelle de la mobilisation et des intentions du Middenland a finalement atteint la capitale impériale.

C'est également à ce moment que les PJ vont attirer une attention indésirable. À cet instant Johann Heinz et Dieter Kucinich réalisent, grâce aux informations rapportées par les exécutants de la Main Pourpre, que les activités des PJ pourraient menacer leurs plans visant à accroître leur contrôle sur l'Empereur affaibli. Cependant, ils n'ont aucune idée de l'avancement des PJ dans leurs investigations, et ont donc besoin d'en savoir plus. À cette fin, les membres de cette cellule de la Main Pourpre vont commencer à filer les PJ et à observer chacun de leurs mouvements.

Les cultistes ont une méthode élaborée de communication ; employant des dépôts secrets pour transmettre des informations écrites ou établissant des contacts en aveugle. Dans ce dernier cas, les cultistes peuvent relayer l'information à quelqu'un *via* une fenêtre ouverte ou un trou dans une haie, de sorte qu'ils ne puissent voir à qui ils ont transmis leur rapport. De telles procédures ne sont pas sans risque, car la personne de l'autre côté du mur pourrait être un garde, ou pire, un espion d'un culte rival.

Étant donné la paranoïa des cellules de la Main Pourpre, les méthodes utilisées pour s'échanger des informations changent fréquemment. S'ils sont chanceux, les PJ pourraient saisir une opportunité et intercepter des rapports les concernant. Ils pourraient même retourner les méthodes de la Main Pourpre contre la secte en se faisant passer pour un des contacts en aveugle pour transmettre les messages qu'ils jugeront appropriés. Naturellement, les PJ courent le risque d'alerter les membres de la Main Pourpre sur le fait que leurs méthodes de communication sont compromises.

Si les PJ parviennent à capturer un des cultistes, ils vont avoir du pain sur la planche pour les interroger. Il y a en effet peu de chances que les cultistes de la Main Pourpre parlent, car ils craignent bien plus la colère de Tzeentch que tout ce que les PJ pourraient leur faire. Si le cultiste craque néanmoins, il aura peu d'informations utiles à révéler (en dehors de ses instructions, et des endroits où il transmet ce qu'il a appris). Les cultistes qui suivent les PJ ne savent rien des objectifs à long terme de leurs supérieurs.



CULTISTE DE LA MAIN POURPRE STANDARD

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	20	3	3	7	40	1	35	30	30	25	30	20

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Camouflage (urbain), Déguisement, Déplacements silencieux (urbain), Esquive, Filature, Langage secret (secte de la Main Pourpre), Pistage.

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), gilet de cuir (0/1 PA – tronc), vêtement comprenant un élément de couleur pourpre, bourse (3 CO, 10 / 22).

Un petit nouveau en ville

Le 1er Sommerzeit en milieu de matinée, des sons de cors se font entendre en provenance de la porte du Haut Reik. Ils signalent l'arrivée de cinq navires arborant les couleurs du Prince Héritier Wolfgang Holswig-Abenauer. L'entrée du Prince Héritier et de son entourage a pris la cité impériale par surprise. Les navires accostent sur le quai situé juste au nord du pont des Trois Péages, sous les acclamations des citadins tant l'apparition à Altdorf du Prince Héritier et de sa suite du Château Reiksgard prend la cité par surprise.

Si les PJ se trouvent à proximité, ils pourront voir qu'il y a de l'agitation près du Palais Impérial. Des domestiques portant la livrée de la Cour Impériale se bousculent en réponse aux ordres aboyés par un vieil homme bourru (le Grand Chambellan, peut-être ?), tentant de se rassembler de manière convenable pour conduire le Prince Héritier Wolfgang du quai où son navire a accosté jusqu'à ses appartements au palais. L'arrivée du Prince Héritier n'était clairement pas attendue.

L'ambiance est tout aussi mouvementée près de la Chancellerie Impériale. Si les PJ placent cet endroit sous surveillance, ils verront le Chancelier Johann Heinz en tenue officielle marchant rapidement, entouré de quinze hommes d'armes et suivi par un certain nombre de subordonnés se bousculant pour obtenir un statut de faveur. Si l'un des PJ se rappelle le visage de Kastor Lieberung, ils n'auront aucune difficulté à identifier le Chancelier.

Dans le cas où les PJ se seraient assurés un poste d'observation près du quai où les navires du Prince Héritier sont amarrés, ils pourront voir l'héritier de Karl-Franz débarquer. Au vu de ses atours, il n'y a aucun doute sur l'identité de l'homme grassouillet et assez commun qu'est Wolfgang Holswig-Abenauer. Il paraît avoir dans les 25 ans, avec des cheveux bruns ternes, des yeux limpides, et la peau plutôt pâle. En revanche, l'homme se tenant à côté de lui est l'image même du guerrier Sigmarite : grand, bien bâti, et portant l'uniforme de Capitaine de la garde. Comme tous les nobles, le Prince Héritier est suivi d'un entourage d'hommes d'armes et de conseillers.

En temps voulu, le carrosse impérial arrive, accompagné par un cortège de la Cour pour escorter le Prince Héritier de l'autre côté du Reik. Un certain nombre de gens se rassemblent pour acclamer les nouveaux arrivants tout au long de l'itinéraire. S'ils le souhaitent, les PJ peuvent suivre discrètement le cortège jusqu'au Palais Impérial.

Plus tard dans l'après-midi, les crieurs publics lisent la proclamation suivante sur les divers places et marchés dans tout Altdorf :

« Seigneurs et citoyens d'Altdorf, »

« Par la grâce de Sigmar en ce jour du 1er Sommerzeit de l'an de grâce 2514, Sa Majesté Impériale l'Empereur Karl-Franz Premier, Grand Prince du Reikland et Bien-Aimé de Sigmar, a accordé à son Altesse Impériale, le Prince Héritier Wolfgang Holswig-Abenauer, le titre et les fonctions de Défenseur d'Altdorf tant que la cité impériale sera sous la menace de Ses Ennemis. »

« Le premier acte de Son Altesse Impériale en tant que Défenseur a été d'ordonner au Reikmarschall Götz von Bock de prendre immédiatement la tête de l'héroïque armée d'Altdorf pour engager les poltrons du Middenland sur le champ de bataille. »

Cette annonce laisse dans Altdorf un sentiment partagé entre le soulagement que quelque chose ait été fait pour défendre la capitale impériale, et le désespoir devant cet acte de guerre non désiré qui tombe sur les épaules des habitants de la cité.

Entretien avec le Lecteur de la Cour

Quelques tentatives que les PJ aient pu entreprendre pour rencontrer le Lecteur de la Cour, Lothar von Metternich, au début de ce scénario (avant le 31 Sigmarzeit), ils devraient avoir été éconduits. C'est seulement lorsque certains individus auront remarqué leur travail d'investigation que les portes des puissants commenceront à s'entrouvrir.

Un moyen dont les PJ pourraient user pour obtenir une telle entrevue serait de demander l'aide de Mère Inga. Cela est envisageable si les PJ ont découvert assez d'informations pour montrer qu'il y a des éléments au sein du culte de Sigmar – Frère Karl, le Magnærans, le 12 Hexenstag, qui semblent être derrière la mort du Grand Théogone. Si les PJ suggèrent plutôt un entretien avec le Théogone Locum Tenens, Mère Inga observera qu'il pourrait être plus facile de rencontrer le Lecteur de la Cour.

Les PJ peuvent décider d'épargner à leur patronne l'envoi d'une lettre d'introduction au Lecteur de la Cour dans ses bureaux du Palais Impérial. Ils auront alors à dépêcher un messager (ou se faire passer pour tel) pour délivrer la lettre aux gardes impériaux de faction. Il y a un risque (20%) que la lettre ne soit pas transmise, à moins qu'elle n'ait été écrite sur du papier portant les armes d'une maison noble. La façon dont les PJ pourraient obtenir un tel papier est laissée à leur ingéniosité.



Une fois que les activités des PJ sont connues de Frère Dieter Kucinich, l'assistant du Lecteur de la Cour, il fera également son possible pour faciliter toute demande de réunion par les PJ ou leur patronne. Dieter estime qu'il a plus à gagner qu'à perdre d'une telle rencontre qui lui apprendra ce que savent les PJ, puisque le Lecteur de la Cour ne sait rien sur la mort de Yorri.

Une invitation scellée devrait être envoyée aux PJ par l'intermédiaire d'un courrier impérial quand le Lecteur de la Cour aura donné son accord sur une date. Ces détails sont laissés au choix du MJ, mais il est suggéré que l'entretien ait lieu le matin suivant la remise de la réponse de Lothar.

Quand les PJ arriveront au Palais Impérial, ils devront avoir leur invitation sous la main pour la présenter aux gardes impériaux à l'entrée. S'ils n'ont pas l'invitation du Lecteur, ils ne seront pas admis à entrer, quelques **tests de Soc** qu'ils tentent. Pas d'invitation, pas d'accès. Si les PJ présentent l'invitation, l'un des gardes impériaux l'examinera, vérifiant le sceau et les armes frappées sur l'entête de la lettre (une comète à deux queues suivie d'une étoile), avant de vérifier la signature ainsi que le texte. Satisfait que l'invitation soit authentique, un

des gardes se tourne vers un autre garde hors de leur champ de vision dans le Palais, et lui demande de faire venir un détachement pour escorter les PJ jusqu'à son Éminence le Lecteur de la Cour. Les PJ sont censés attendre dehors pendant les quelques minutes que mettront les six gardes de l'escorte pour arriver.

Plutôt que de faire passer les PJ par l'entrée principale près de la Kaiserplatz, ils sont menés à une entrée latérale de l'autre côté de la Chancellerie Impériale. Une fois à l'intérieur, les PJ sont escortés deux étages plus haut par un escalier proche, puis font quelques pas dans un opulent couloir. Le garde de tête frappe alors à une porte. Au bout de quelques instants, un prêtre de Sigmar vient ouvrir. Le garde annonce que les individus qui l'accompagnent disposent d'une invitation pour rencontrer le Lecteur de la Cour. Le Prêtre acquiesce et fait signe aux PJ d'entrer dans la suite de Lothar von Metternich.

Les PJ entrent dans un petit salon joliment meublé. Le prêtre se présente comme Frère Dieter. Dans le cas où il ne serait pas au courant de la ressemblance d'un des PJ avec Kastor Lieberung, Frère Dieter marquera un temps de surprise quand son regard tombera sur lui. Les PJ observant le prêtre de sigmarite devront réussir un **test d'Observation [WJRF2 : test de *Perception*]** (*Sixième sens* +10) pour remarquer cela avant qu'il retrouve une contenance. Si les PJ l'interrogent sur sa réaction, il hésitera un instant et déclarera simplement que le PJ lui a rappelé quelqu'un qu'il connaissait et qui est mort il y a quelques années. Il refusera d'en dire davantage.

Frère Dieter demande aux PJ s'ils désirent un verre de vin (un clairet bretonnien) pendant qu'ils attendent son Éminence. En versant le vin, il leur demande leurs noms et les raisons qui les ont fait venir à Altdorf. Frère Dieter ne prévoit pas de questionner les PJ plus avant car il ne veut pas éveiller leurs soupçons pour l'instant.

Si l'entretien avec Lothar a lieu entre le 31 Sigmarzeit et le 2 Sommerzeit, celui-ci entrera dans la pièce de manière détendue et assez amicale, sinon il se montrera réservé. Si elle a lieu plus tard, le Lecteur de la Cour sera quelque peu agité et nerveux. Dès que Lothar entre dans la pièce, Frère Dieter s'incline devant lui et les PJ avant de se retirer dans une autre pièce (autre que l'entrée principale ; il y a trois autres portes qui permettent de sortir du salon). Il projette d'écouter discrètement la conversation, à moins que les PJ ne trouvent un moyen d'inciter poliment Lothar à le faire sortir afin qu'ils puissent discuter de sujets confidentiels.

La santé déclinante de l'Empereur – aussi bien physique que mentale – étant devenue la préoccupation majeure de Lothar (mais il ne partagera pas cette information), ce dernier n'a pas suivi de près l'enquête sur la mort du Grand Théogone. Les enquêteurs internes de l'Église n'ont laissé filtrer aucune information sur leurs investigations, sinon au Théogone Locum Tenens et au Grand Maître du Cœur Ardent. Le Lecteur n'a aucun moyen de savoir qu'ils ont en fait rassemblé moins d'informations utiles que les PJ.

L'intention de Lothar est à cet instant d'apprendre tous les détails que les PJ ont déjà pu recueillir. Si les PJ ont demandé l'aide de Mère Inga pour arranger cette rencontre, le Lecteur de la Cour et Frère Dieter savent tous deux que les PJ sont au service du culte de Mórr. Si cela tend à assurer Lothar de leurs intentions, la révélation de l'implication du culte de Mórr cause de profondes inquiétudes à Frère Dieter.

Tandis qu'ils parlent plus avant de leur enquête, les PJ doivent faire attention à ne pas en divulguer plus sur leur propre compte que ce que prévoit leur couverture. S'ils révèlent par mégarde qu'ils ont travaillé pour les Todbringer ou qu'ils sont des Chevaliers Panthère, le regard soucieux de Lothar se durcira sous la colère et il les sommera de partir sur-le-champ. Les PJ à l'esprit vif réaliseront rapidement leur erreur, mais il leur faudra une bonne explication et la réussite d'un **test de Soc** (*Charisme* +10, *Étiquette* +10) **[WJRF2 : test de *Charisme* (*Étiquette* +10)]** pour parvenir à convaincre le Lecteur que sa colère est déplacée et qu'ils ne travaillent plus en tant que Chevaliers Panthère ou agents des Todbringer.

Tandis qu'il écoute calmement les PJ, Lothar se redressera soudain avec intérêt s'ils mentionnent la Fraternité Carmin, le Magnærans, le 12 Hexenstag, ou Frère Karl. Le Lecteur de la Cour pose alors des questions très ciblées – telles que « Comment savez-vous que ce Frère Karl est véritablement un membre de la Fraternité Carmin ? » – pour entrer dans le vif du sujet. Le principal souci de Lothar est de savoir s'il existe vraiment une conspiration au sein de l'église de Sigmar.

À la fin de l'entrevue, Lothar remercie les PJ et leur dit qu'il leur serait des plus reconnaissants s'ils venaient lui rapporter toute autre information intéressante qu'ils pourraient découvrir. Il ouvre ensuite la porte et demande au groupe de gardes attendant à l'extérieur de ses appartements de raccompagner les PJ, après quoi il donne à ces derniers la bénédiction de Sigmar, de sorte qu'ils puissent poursuivre leur mission pour l'Église.

Il incombe au MJ de déterminer ce que Frère Dieter est en mesure d'entendre à travers la porte. Qu'il suffise de dire qu'il en a entendu assez pour s'inquiéter à l'idée que les PJ soient sur une piste.



Si les PJ établissent rapidement une surveillance de la porte du palais par laquelle ils sont sortis, ils verront Frère Dieter en sortir environ une heure après leur réunion avec le Lecteur. Le prêtre sigmarite se rend directement à la Chancellerie Impériale de l'autre côté de la rue et est rapidement admis par le garde impérial de service. Frère Dieter y reste près d'une heure avant de s'en retourner au Palais.

Des choses tapies dans l'ombre

Une jeune coursière apporte un message au logement des PJ vers l'heure du dîner le jour où ils ont rencontré le Lecteur de la Cour. La fille porte la livrée des Coursiers d'Altdorf dont les bureaux jouxtent le Hall du Conseil d'Altdorf [emplacement *44*]. Si les PJ ne sont pas là, elle remet le message scellé à leur valet, Simon Helmholtz, et attend la pistole usuelle avant de repartir. L'enveloppe étant adressée à celui des PJ qui a le plus parlé au cours de l'entretien avec Lothar, Simon ne l'ouvre pas bien qu'il ait payé la messagère.

Si les PJ ne reviennent pas avant que Simon puisse leur remettre la lettre, il la laissera en évidence à un emplacement où les PJ la trouveront dès leur retour. La lettre dit ceci :

Document 6

La rumeur dit que vous recherchez des informations sur la mort du Grand Théogone. Retrouvez-moi à l'entrepôt numéro 3 à minuit ce soir. La porte arrière sera ouverte, entrez donc par là. Et apportez une dizaine de couronnes d'or. Je désire un peu d'argent pour l'information dont je dispose.

Si les PJ reçoivent la lettre directement, ils pourraient interroger la messagère au sujet de la personne qui lui a donné ce message à porter. La fille, Amalie Bäcker, leur dira que tout ce qu'elle sait, c'est que son patron, Herr Fichte, lui a demandé de remettre ce message. Elle évoquera également la pistole usuelle si les PJ ne l'ont pas payée.

Dans le cas où les PJ décideraient de pousser l'affaire auprès de Herr Fichte, ils devront attendre le matin car le bureau sera fermé le temps qu'ils arrivent. Quand on l'interroge le lendemain, tout ce dont Herr Fichte se souvient est que l'homme avait l'allure d'un artisan du quartier des Docks. L'homme n'a pas donné son nom et personne ne le lui a demandé. Herr Fichte explique qu'il n'est pas nécessaire qu'une personne faisant appel à ses services décline son nom.

Les PJ peuvent suspecter un piège, avec raison car c'est précisément le cas. En outre, un brouillard se lève cette nuit et recouvrant les quartiers situés à moins de 200 m du fleuve.

L'entrepôt numéro 3 est situé au bord de la rivière Talabec, à l'est de la Compagnie de Commerce Reik-Talabec [emplacement *54*]. Les doubles portes faisant face aux quais sont fermées de l'intérieur et toutes les fenêtres ont des volets fermés. Si les PJ arrivent à l'heure indiquée ou plus tôt, ils constateront que la porte arrière côté ruelle est ouverte, comme l'indiquait le message.

Quand les PJ ouvrent la porte, ils peuvent voir qu'une lanterne a été allumée au centre de l'entrepôt. Ils remarquent également des piles de caisses alignées contre les murs, sauf à l'emplacement des portes. À l'opposé, aux limites de la zone éclairée, les PJ peuvent distinguer la silhouette d'un homme appuyé contre des caisses. Les PJ ayant *Vision nocturne* ne peuvent distinguer plus de détails, la lumière de la lanterne interférant avec cette capacité.

Avant que les PJ ne pénètrent dans l'ombre, ils entendent l'homme dans l'obscurité dire : « C'est aimable à vous d'être venus. Avez-vous l'argent ? Veuillez faire un pas en avant, que je puisse le voir. » Alors que les PJ s'avancent, ceux qui disposent de *Sixième Sens* réalisent qu'il y a d'autres personnes dans l'entrepôt. Avant qu'ils aient pu donner l'alerte, 12 horreurs roses sautent de derrière les caisses et les attaquent.

Pendant que les horreurs roses font diversion, Frère Dieter s'éloigne de sa position derrière la caisse qui l'a aidé à soutenir un cadavre et se glisse dans une trappe menant à un tunnel de contrebandiers, où il rejoint six autres cultistes de la Main Pourpre. Il espère que les démons mineurs de Tzeentch pourront mettre un terme à l'ingérance des PJ, mais il ne prévoit pas de rester pour regarder. Il doit se dépêcher de revenir à son appartement près de la *Pension du Pieux Pèlerin* afin de s'assurer d'avoir un alibi.

Les horreurs ont été invoquées 6D10 minutes avant l'arrivée des PJ (on s'attendait à ce qu'ils arrivent en avance). Le sort d'invocation a une durée de deux heures, aussi les PJ ne serton-ils pas aidés par l'*instabilité* jusqu'au tour suivant le départ de Frère Dieter de l'entrepôt. Si les PJ essayent de battre en retraite (en fuyant), les horreurs les suivront jusqu'à ce que la mort, l'*instabilité* ou la fin du sort les rattrape. Quand elle reçoit un cou fatal, une Horreur Rose ne meurt pas, mais se scinde en deux Horreurs Bleues. Quand une Horreur Bleue est tuée, son corps s'évapore tandis qu'elle retourne aux Royaumes du Chaos. Il ne reste rien des démons morts en dehors des dégâts qu'ils laissent dans leur sillage.

Une fois le combat terminé, les PJ découvrent le cadavre qui a été utilisé pour les tromper. S'ils examinent le trou béant dans sa poitrine, ils constateront que son cœur manque. S'ils inspectent la zone derrière le corps, ils trouveront onze cadavres de mendiants (hommes et femmes) avec un trou semblable dans la poitrine et une mare de sang tout autour d'eux. Toutes les victimes semblent avoir subi un sacrifice rituel.

Étant donné qu'ils travaillent pour le culte de Mórr, les PJ doivent informer les prêtres de la découverte de ces corps. Les PJ peuvent avoir à faire un **test d'Int** (+10% s'ils ont une expérience dans la garde) pour réaliser qu'aller immédiatement voir le guet n'apportera à ce stade que des complications.

Les PJ voudront sans doute aussi rapporter les détails du guet-apens à Mère Inga à la première heure le lendemain matin. Le cas échéant, la prêtresse les préviendra qu'elle ne rapportera rien aux répurgateurs de Sigmar pour le moment. Elle pense que les PJ doivent se rapprocher de quelque chose – même s'ils ne le réalisent pas – puisque quelqu'un a décidé d'adopter une ligne de conduite très risquée pour les éliminer. Par ailleurs, Mère Inga leur conseille d'être prudents.

Quand les PJ reviennent chez eux, ils trouvent un mot attaché à leur poignée de porte. Il est adressé à Herr Lieberung (ou « aux associés de Herr Lieberung » si le personnage ressemblant à Lieberung est mort avant l'arrivée des PJ et que l'un d'eux au moins a été impliqué dans les événements de ***Mort sur le reik***).

Document 7

Vous nous avez peut-être oubliés, mais

nous, nous ne vous avons pas oublié.

Quittez Altdorf tant que vous le pouvez.

Monstres

HORREURS, démons mineurs de Tzeentch

Les Horreurs (Tsani'kchami'i) se présentent sous deux formes distinctes – les Horreurs roses et les Horreurs bleues. Les Horreurs roses sont des esclaves du Dieu du Changement modelés magiquement, de simples automates consommés au profit de ses projets soigneusement ourdis. Les Horreurs n'ont pas de véritable corps physique, étant formées de pur Chaos. Par conséquent, elles adoptent parfois une forme identifiable, et parfois s'estompent en une petite masse frénétique de bleu ou de rose tandis qu'elles se accourent et gambadent. Sous leur forme la plus classique, les Horreurs comme des créatures avec des bras extrêmement longs et de courtes jambes sortant d'une grosse tête à la gueule béante.

Comme elles sont faites de Chaos brut, les Horreurs roses peuvent lancer des sorts. L'incantation de sorts les emplit d'une grande joie, comme l'indiquent leurs rires aigus, qui se muent parfois en ricanements extatiques ressemblant aux cris d'un dément. Même la mort semble les ravir. Quand elles subissent un coup mortel, les Horreurs roses ne meurent pas, mais se transforment en un nuage d'énergie rose tournoyante qui vire au bleu puis se reforme en deux Horreurs bleues avec un cri de joie caractéristique.

Le second type d'Horreur est l'Horreur bleue. Elle est presque identique à l'Horreur rose, mais elle est bleue. De plus, leur tempérament est assez différent, les Horreurs bleues ayant perpétuellement un air renfrogné, et un caractère exécrable. Ces démons arborent un rictus dédaigneux et grommellent d'une voix geignarde. Au combat, ces bruits laissent place à de rugissants accès de rage !

HORREUR ROSE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	45	4	3	5	60	2	90	90	90	90	90	01

HORREUR BLEUE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	25	3	3	5	70	1	90	20	20	20	20	01

Psychologie : les Horreurs sont immunisées à tous les effets psychologiques, sauf ceux causés par un dieu, un démon majeur ou un prince-démon.

Magie : un groupe d'Horreurs (au moins neuf, le nombre de Tzeentch) a toujours un sort, déterminé au hasard dans tout type de magie. Le sort peut se révéler totalement inapproprié à la situation, mais les Horreurs le lanceront quand même.

Règles spéciales : l'Horreur rose a 2 attaques par *griffes*. Si elle est réduite à 0 **B**, elle n'est pas tuée mais se divise en deux Horreurs bleues. L'Horreur bleue a une attaque par *griffes*. Quand une Horreur bleue est tuée, elle ne se scinde pas comme l'Horreur rose mais disparaît dans un brillant éclair bleu. Les démons mineurs causent la *peur* aux créatures de moins de 3 m et sont sujets à l'*instabilité*.

Attributs du Chaos : une Horreur rose peut recevoir jusqu'à 9 attributs du Chaos. Les Horreurs bleues conservent ces attributs.



Coup d'État Impérial

À compter du 2 Sommerzeit et pendant les jours qui suivent, Altdorf se trouve en pleine crise politique. Des proclamations du Palais Impérial au nom du Prince Héritier Wolfgang révèlent ses manœuvres pour prendre le contrôle d'Altdorf et de toute la province du Reikland. Le premier acte du Prince Héritier est de rétablir la loi martiale (avec un couvre-feu prenant effet une heure après le crépuscule et s'achevant à l'aube) ainsi que de s'autoproclamer Électeur du Reikland pendant la maladie de son oncle. Le lendemain, Wolfgang va encore plus loin : il interdit aux membres de la Cour de son oncle l'accès à certaines parties du Palais impérial et installe ses propres conseillers à leur place. Les demandes du Lecteur de la Cour et du Chancelier pour une entrevue avec le Prince Héritier sont rejetées.

Ces actes ont entraîné la circulation des rumeurs suivantes au sein de la cité :

- *On dit que l'empereur est gravement malade et qu'il n'en a plus que pour quelques jours.*
- *Je vous le dis, ça ne sent pas bon. D'abord le Grand Théogone, et maintenant l'Empereur. Qu'est-ce qu'on est censés faire avec le Middenland qui marche sur nous ?*
- *Sigmar nous a abandonnés !*
- *Avec toute cette agitation le prix des denrées va encore faire un bond, quoi qu'il arrive.*
- *Le bruit court qu'un nombre croissant de nobles du Reikland, dont des prêtres sigmarites de haut rang, soutiennent désormais le Prince Héritier Wolfgang pour succéder à l'Empereur malade.*
- *Est-ce vraiment important que ce soit l'un ou l'autre qui dirige la province ? Les sang-bleus sont tous les mêmes.*
- *Vous savez ce que ça signifie, n'est-ce pas ? Plus de taxes. Ça ne rate jamais.*
- *Qui va s'occuper de notre Empereur malade, maintenant ?*
- *Peut-être que tout va rentrer dans l'ordre maintenant que l'armée d'Altdorf a vaincu le Middenland à proximité de Rottefach.*
- *J'ai entendu dire que les courtisans et diplomates débattaient pour savoir si Karl-Franz devrait abdiquer. Vous vous rendez compte ? Le gars tombe malade et ils veulent le mettre à la porte.*
- *Peut-on imaginer qu'une unique victoire contre le Middenland puisse inciter le Prince Héritier à soutenir publiquement une assistance militaire à l'Ostland et même une invasion du Middenland ? Les prix vont empirer.*

Le Prince Héritier agit sur les conseils de deux hommes : son secrétaire Martin Fechner, et Erwin von Mühlerberg, Capitaine du Château Reiksgard. Ces deux hommes sont ambitieux et voient l'ascension de Wolfgang comme un moyen pour réaliser leurs propres objectifs. Le problème est que ces objectifs ne coïncident pas.

Comme expliqué dans l'introduction de cette aventure, le Capitaine von Mühlerberg est le chef d'une petite cellule de la Main Pourpre, bien qu'il ne soit pas au courant des plans de la grande cellule d'Altdorf ni des efforts de ses membres pour amener le Temps du Changement. Et même s'il connaissait ces plans, le capitaine a pleinement conscience du fait que le Grand Mutateur ne récompense que ceux qui réussissent victorieux, et non les échecs.

En ce qui concerne Herr Fechner, il désire simplement plus de pouvoir, ce qui devrait lui permettre d'inverser les rôles vis-à-vis de la secte du Membre Écarlate afin de la détruire une bonne fois pour toutes. Le problème est qu'il doit se montrer très ingénieux pour ne pas alerter son assistante sur ses intentions. Si Greta venait à découvrir son objectif, il serait perdu. Malheureusement pour Herr Fechner, Greta Cranach a déjà commencé à mettre ses propres plans à exécution.

Le soir du 2 Sommerzeit, un message portant le sceau du temple de Mórr est envoyé au domicile des PJ. Il est de Mère Inga, qui demande aux PJ de la retrouver toutes affaires cessantes le lendemain matin vers 9 heures.

Le Membre Écarlate

Le Membre Écarlate est une secte slaaneshi basée à Altdorf. Cette secte a récemment commencé à mettre en œuvre ses propres plans pour corrompre le Prince Héritier Holswig-Abenauer. Le secrétaire du Prince, Martin Fechner, est un homme aux goûts assez excentriques, en ce qui concerne les plaisirs charnels. Il a récemment été compromis par la secte, qui l'a menacé de rendre publics ses penchants s'il n'acceptait pas de les aider dans leurs machinations.

Le secrétaire Fechner a ainsi pris une cultiste comme assistante, Greta Cranach. Son but est de convertir le Prince Héritier aux voies de sa divinité. Cranach sait qu'elle doit faire preuve de prudence pour ne pas que les objectifs de son culte soient découverts. Cranach ne craint pas d'être exécutée, et pour ainsi dire l'idée d'être empalée l'excite d'une certaine manière.

Pendant l'entretien, Mère Inga exprime sa crainte que les événements ne s'enchaînent d'une manière qu'ils n'avaient pas prévue la première fois que les PJ l'ont rencontrée. La prêtresse de Mórr est incertaine quant à ce qui pourrait advenir, mais elle craint que cela ne soit pas bon pour la stabilité de l'Empire. Les actes du Prince Héritier sont sans précédents dans l'histoire récente, mais rien ne peut être fait dans l'état actuel des choses. La prêtresse pense que tout dépend du rétablissement de l'Empereur.

Si elle est interrogée sur ce qu'elle sait, Mère Inga peut seulement dire qu'elle a vu l'Empereur pendant la procession funéraire du Grand Théogone et qu'elle en a conclu qu'il semblait souffrir d'une maladie débilitante. L'Indagatrix Grandis du Noble et Chevaleresque Ordre du Repos Mérité semble absorbée dans ses pensées pendant un instant. Elle regarde ensuite les PJ et leur suggère de rendre visite à Frau Doktor Silma Dönitz au Collegium Medicinae [emplacement *27*]. Mère Inga indique que c'est un des médecins qui a eu l'occaion d'examiner l'Empereur assez récemment, et qu'elle pourrait avoir une idée de ce qui lui arrive. La prêtresse dit aux PJ qu'elle leur donnera une lettre d'introduction pour les aider à obtenir une audience.

Visite à domicile

Le Collegium Medicinae est un bâtiment impressionnant possédant une façade à colonnades avec des bas-reliefs de chouettes et de colombes représentant les liens de la guilde avec les cultes de Verena (connaissance) et de Shallya (soins). Entrer dans les locaux de la guilde des médecins (puisque telle est la nature du Collegium) est relativement aisé.

Les gardes de la guilde sont principalement là pour gérer les clients mécontents plutôt que pour limiter l'accès au bâtiment de la guilde. Chaque garde porte au bras gauche un brassard aux armoiries de la guilde (un marteau rouge sur fond blanc). N'importe quel garde ou membre de la guilde peut indiquer aux PJ le bureau du Doktor Dönitz au premier étage. Un escalier à proximité dessert les trois étages du bâtiment.

Pour voir la Frau Doktor, les PJ doivent présenter leur lettre d'introduction à son secrétaire, Wenzel Albers. Il examine le sceau du document et demande aux PJ de patienter un instant. Wenzel frappe trois fois à la porte, entre dans la pièce et referme derrière lui. Quelques minutes plus tard, il rouvre la porte et fait signe aux PJ d'entrer.

Le bureau du Doktor Dönitz est jonché de papiers et de livres empilés. Elle s'excuse du désordre et informe les PJ qu'elle ne peut leur accorder que quelques minutes de son temps. Wenzel sort du bureau à ce moment et referme la porte derrière lui.

Si on l'interroge au sujet de l'Empereur, le Doktor Dönitz répond qu'elle n'a pu le voir qu'un bref moment. Dönitz rapporte que les médecins de la Cour étaient déconcertés par le déclin de la santé de l'Empereur et qu'ils lui ont demandé de l'examiner pour les aider à établir un diagnostic. La Frau Doktor informe les PJ qu'elle a demandé si la maladie avait pu être provoquée par magie, mais on lui a répondu que le Patriarche Suprême n'avait rien pu trouver qui confirme cette éventualité. Quand elle trouva enfin quelque chose qui pouvait expliquer la santé déclinante de l'Empereur, on lui dit de garder le secret sur tout ce qu'elle avait appris, car la sécurité de l'Empire serait en jeu si les informations sur Karl-Franz se répandaient.

Silma Dönitz a tenu parole, même après les funérailles du Grand Théogone quand l'état de santé de l'Empereur a été – d'une certaine manière – révélé à tous. Suite aux proclamations du Grand Prince, elle ne se sent plus obligée de tenir sa langue.

La Frau Doktor étudie les symptômes de l'Empereur depuis qu'elle l'a examiné (aux environs du 22 Sigmarzeit, si les PJ ont besoin de le savoir). Selon elle, il semble que ses humeurs aient évolué vers un excès de bile noire, bien que cela n'explique pas totalement son état mental. Elle estime que l'Empereur ne présente pas un état mélancolique, un des symptômes qu'elle se serait attendue à trouver. Son esprit semble avoir été engourdi, pourtant Silma Dönitz a remarqué que son regard avait brièvement repris son éclat en une ou deux occasions, avant de redevenir vitreux.

Ne voulant pas paraître ridicule face à ses collègues, Dönitz est restée discrète quand elle a débuté ses recherches. Elle indique aux PJ qu'elle s'est confiée à eux uniquement par faveur pour Mère Inga. S'ils devaient rendre publiques ses révélations, Silma Dönitz leur promet de tout nier en bloc. Elle leur souhaite ensuite bonne journée et bonne chance.

Jeux d'esprits

Un autre stratagème que les PJ pourraient employer serait d'envoyer au Chancelier un message *via* les Courriers d'Altdorf, lui faisant savoir que Herr Kastor Lieberung est de retour dans la cité. Ils peuvent s'arranger pour qu'elle arrive quelque temps après qu'ils aient mis au point la surveillance de la Chancellerie. 4D6+6 **[WJRF2 : 2D10+10]** minutes après l'arrivée du message, un jeune serviteur portant la livrée des bureaux du Chancelier quitte précipitamment le bâtiment et se dirige vers l'aile du Palais Impérial où sont situés les appartements du Lecteur de la Cour.

Le courrier, Paul Mendel, ne met pas très longtemps à rejoindre la Chancellerie. Les PJ pourraient essayer d'intercepter le jeune homme sur son trajet, mais ils devront faire preuve de prudence. S'il pense qu'il va se faire agresser dans la rue, Paul se mettra à crier à la garde avant de

fuir les PJ. Autrement dit, Paul crée une scène dont les PJ se passeraient bien.

Si les PJ réussissent à accompagner Paul quelque part pour discuter discrètement avec lui, ils pourront facilement le convaincre (pour 5 pistoles ou plus) de révéler qu'il a délivré le message à un prêtre sigmarite du nom de Frère Dieter. Dans le cas où les PJ intercepteraient Paul avant que le message ne soit remis, le courrier est prêt à les laisser jeter un œil à la lettre scellée (sans cachet officiel) s'ils lui donnent au moins 5 CO et sont en mesure de resceller correctement la lettre. Une fois cela fait, les PJ peuvent lire la lettre suivante :

Document 8

Kastor Lieberung a pris contact avec moi. Je dois vous voir immédiatement pour que nous discutions de la manière de traiter cette nouvelle complication. Je ne suis pas sûr de ce qu'il veut, mais je crains que son retour à Altdorf après 2 ans d'absence ne présage rien de bon pour nos plans, en particulier à la lumière des problèmes causés par les déclarations du Prince Héritier.

Les PJ pourraient demander à Paul qui lui a confié le message. Contre une nouvelle rétribution financière d'environ 4 pistoles, Paul répondra que c'est le Chancellier lui-même qui lui a remis la lettre. Si les PJ lui demandent s'il serait prêt à rapporter cette information devant un magistrat, Paul deviendra nerveux, car il craint d'être renvoyé de son poste si son rôle dans cette sordide affaire venait à être connu. Il expliquera que le Chancelier Heinz est du genre à s'assurer du châtiment de ceux qu'il perçoit comme des traîtres.

S'il les PJ sont à court d'argent, ils pourraient certainement soutirer ces informations à Paul en le menaçant de violences. Bien entendu, ce genre d'approche obligera les PJ à emprisonner Paul en lieu sûr pour s'assurer qu'il ne révélera rien aux autorités.

Si les PJ se contentent d'observer, ils verront Frère Dieter s'approcher de la Chancellerie environ 10 à 15 minutes après le retour de Paul. Le prêtre sigmarite regarde autour de lui avec méfiance, apparemment dans l'espoir de ne pas avoir été suivi. Il restera dans le bâtiment pendant environ trois heures avant que les gardes de la Chancellerie ne l'escortent à son domicile. Les PJ peuvent le suivre discrètement et apprendre ainsi où loge le prêtre – si c'est ce qu'il est vraiment.

Mascarade

Si les PJ ont été malins, ils ont eu la possibilité d'observer le Chancelier à distance un certain nombre de fois. Johan Heinz a cessé de se cacher dans ses bureaux depuis l'exécution de Gustav Fokker et des autres conspirateurs, et il a été vu plus fréquemment encore depuis l'apparent coup d'état de Wolfgang, et ne cesse de faire la navette entre ses bureaux et le Palais Impérial dans l'espoir d'obtenir une audience.

Si les PJ maintiennent le Chancelier sous surveillance, ils pourront noter qu'il passe généralement plusieurs heures au sein du Palais Impérial, attendant apparemment le bon vouloir du Prince Héritier. Dans le cas où le sosie de Kastor Lieberung serait encore parmi eux, les PJ pourraient décider audacieusement de lui faire jouer le rôle du Chancelier pour avoir accès à ses bureaux et, avec un peu de chance, aux documents secrets qu'il pourrait avoir en sa possession.

La première chose que les PJ devront faire est d'essayer de rencontrer le Chancelier afin d'étudier la disposition de la Chancellerie et d'apprendre l'emplacement de son bureau. Ceci sera réalisable si les PJ (sans le sosie de Lieberung) entrent dans le bâtiment et prétendent vouloir rencontrer Johann Heinz, sans rendez-vous ni invitation, après le départ du Chancelier pour le Palais Impérial. Les PJ pourront s'en tirer en réussissant des **tests de *Bluff*** (*Comédie* +10, *Charisme* +10, *Étiquette* +10, *Sens de la répartie* +10) **|WJRF2 : tests de *Charisme* (*Étiquette* +10, *Intrigant* +10, *Sociable* +10, *Talent artistique (comédie)* +10]** jusqu'à ce qu'ils atteignent le secrétaire du Chancelier, Herbert Krebs. Celui-ci mettra alors fin à leurs errances et leur indiquera fermement (d'un ton pour le moins condescendant) qu'il est impossible d'obtenir une entrevue sans lettre d'introduction écrite de la main d'un noble ou d'un membre reconnu de la haute société d'Altdorf. Bien qu'ils aient été refoulés, les PJ auront obtenu les informations nécessaires pour atteindre leur but.

Le deuxième élément nécessaire à la réussite de leur mascarade est l'acquisition de vêtements dignes d'un Chancelier. Cela pourrait être assez coûteux et nécessiter que les PJ soient prêts à se séparer d'une certaine somme (de l'ordre de 80 CO pour du velours de qualité et des soieries à la mode). Quelques tailleurs des quartiers d'Oberhausen et Obereik seront en mesure de répondre aux besoins des PJ. Parmi les tailleurs célèbres pour personnes aisées figure Marx & Spengler, situé près du manoir Reichenhall [emplacement *1*] dans le quartier d'Obereik.

Une fois convenablement habillé, le PJ jouant le rôle du Chancelier peut minuter son entrée dans la Chancellerie Impériale pour qu'elle ait lieu peu après le départ du Chancelier Heinz pour le Palais Impérial. Il est possible que le PJ ne sache pas trop comment se comporter, mais on peut

raisonnablement supposer que le Chancelier s'adresse sèchement à ses subalternes et se comporte en flatteur vis-à-vis de ses supérieurs. Cela signifie que la réussite du PJ dépendra de **tests de Cd** (*Comédie* +10) **[WJRF2 : test de *Commandement* (*Talent artistique (comédie)* +10%)],** +10% si le PJ a une certaine expérience en tant qu'avoué ou noble), plutôt que de **Soc [WJRF2 : *Charisme*]** lorsqu'il traitera avec le personnel du Chancelier. Bien sûr, il reste le problème de s'exprimer comme le Chancelier, ce que le PJ peut être capable de faire s'il a pu s'en approcher suffisamment pour l'entendre parler (au cours d'un de ses précédents séjours au palais puisqu'il y a en général un laquais qui prend ses ordres quand il traverse la rue) et s'il dispose de la compétence *Imitation* **[WJRF2 : talent]**. Si nécessaire, le PJ peut se contenter de grogner quelque chose à l'intention de ses subordonnés puisque tous, en dehors des flagorneurs, préfèrent éviter d'attirer l'attention du Chancelier.

Si le PJ déguisé se dirige vers le bureau du Chancelier en faisant mine d'être perturbé, il lui sera facile d'y accéder : même Herr Krebs sait qu'il ne faut pas déranger un Johann Heinz irrité.

Une fois à l'intérieur du bureau, les PJ ont peu de temps pour fouiller dans les documents à la recherche de preuves compromettantes. Le bureau est richement meublé avec un somptueux canapé et plusieurs fauteuils destinés à accueillir les puissants et gens d'influence. Un bureau est disposé près de la baie vitrée donnant sur la façade du bâtiment et sur le palais au-dessus des bâtiments alentour. Les tiroirs sont verrouillés (**CR** 5%) **[WJRF2 : test de *Crochetage* Normal]** et, en supposant que les PJ soient capables de les ouvrir, ils contiennent le journal personnel du Chancelier ainsi qu'un certain nombre de documents officiels. Si les PJ prennent le temps de parcourir les objets qu'ils ont trouvés, ils ne trouveront rien de compromettant. Le journal ne contient que des notes à propos de réunions officielles et de rendez-vous avec d'autres membres de la Cour.

Avant de fouiller le bureau, les PJ voudront peut-être poster l'un d'entre eux à proximité de la fenêtre pour garder un œil sur l'extérieur afin de repérer le retour du Chancelier. Les choses pourraient terriblement se compliquer si ce dernier revenait alors que les PJ sont en train de saccager son bureau.

Si un PJ réussit un **test de Recherche [WJRF2 : *Fouille*]**, ils trouveront un coffre-fort mural (**CR** 25% **[WJRF2 : *Crochetage* Très difficile (-30%)]**) derrière un portrait de l'Empereur sur le mur à droite de la fenêtre. Si les PJ réussissent à l'ouvrir, ils y trouveront un journal verrouillé (**CR** 20% **[WJRF2 : *Crochetage* Difficile (-20%)]** plus un *Verrou Magique*) contenant des passages codés. Un PJ disposant de la compétence *Cryptographie* **[WJRF2 : test d'Intelligence Difficile (-20%)]** réalisera rapidement qu'ils auront besoin d'étudier le livre un certain temps, probablement plus que ce dont ils disposent avant le retour du Chancelier. Si les PJ prennent le livre et laissent le bureau dans l'état dans lequel ils l'ont trouvé, Johan Heinz mettra environ 2D6 heures à découvrir la disparition du journal.

Le Chancelier rentre à la Chancellerie moins d'une heure après l'entrée des PJ dans son bureau. Dans le cas où ces derniers seraient encore à l'intérieur, ils ont une dernière chance de sortir inaperçus car Frère Dieter, rencontrant le Chancelier dans la rue juste devant la Chancellerie, l'arrête pour échanger quelques mots avec lui. Si besoin, il y a un escalier de service menant hors du bâtiment dans la rue sud-ouest.

Si les PJ attendent en embuscade l'arrivée de Johann Heinz dans son bureau, l'occasion ne se présentera pas. Avant qu'il n'entre, le Chancelier est arrêté par son secrétaire, perplexe, qui lui demande comment il a réussi à sortir de son bureau sans être vu. Le Chancelier lui répond qu'il est sorti il y a plus d'une heure et qu'il le lui a annoncé en partant. Herr Krebs lui répond alors qu'il l'a vu revenir à son bureau il y a une heure. Suite à cet échange – dont les PJ ont pu entendre l'essentiel s'ils ont collé leur oreille à la porte – le Chancelier part précipitamment chercher un détachement d'hommes d'armes (D6+2) pour les envoyer dans son bureau et arrêter quiconque s'y trouverait. Il part ensuite se réfugier au Palais Impérial.

Garde de la Chancellerie

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	39	4	3	8	41	2	30	38	29	42	33	31

Compétences : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langage secret (jargon des batailles).

Dotations : épée, chemise de mailles (1 PA – tronc) sous un surcot aux armes du bureau du Chancelier, bourse (1D6 CO, 2D6 pistoles, 3D6 sous).

Casser le code

Si les PJ ont été à la fois malins et chanceux, ils auront pu regagner la relative sécurité de leur maison avec le journal secret et crypté du Chancelier. Un PJ avec la compétence *Cryptographie* **[WJRF2 : expérience en langages codés (carrières d'Espion, de Répurgateur, de Sorcier, etc.) ou réussissant un test d'Int Difficile (20%)]** aura besoin de 1D6+4 heures d'étude ininterrompue pour avoir une chance (**test d'Int**) de casser le code. Le PJ a droit à 3 tentatives, chacune nécessitant un nouveau jet pour déterminer les heures d'étude additionnelles.

Document 9

Geheimnistag 2510

erix kuqni duqqi okbohqni ey piok zi h ichopi luyn eppopqin hi kuyriey hixqun kuyp pujjip ik jipyni zi xujjikxin he xun-nylqouk lnucnippori zy zonocieka. hi qijlp zy xdekcijikq ellnuxdi

30 Pflugzeit 2512

yki pojlhi cuyqqi zi he xukxuxqouk xunnylqnoxi e iy h ibbiq ipxujlqi. hi kuyrih izoq xeypi lhyp zi xunpqinkeqouk myi kuyp ki h iplinoukp.

5 Jahrdrung 2513

he kuyrihhi ipq lenrikyi myi h ikkijo e ixnepi hip xihhyhip zi he xoqi zy huyl iq myi zi kujwniyt jijwnip pukq lunqip zo-plenyp. hi cnekz jyqeqiyn ki nixujlikpi myi hip lhyp jehokp.

29 Pflugzeit 2513

he qikqeqori zi nixukxohoeqouk ikqnilnopi len h ikkijo ipq yk ixdix. oh beoq yk lep zi lhyp rinp he cyinni.

22 Kaldzeit 2513

eyxyk pocki zi xdekcijikq pyn hi zonocieka luyn h okpqekq. oh liyq zipunjeop pyxxuj-win jeop oh ipq ikxuni yqohi e he cnekzi xeypi.

12 Sigmarzeit 2514

hi zonocieka ipq z yki eyqni qnijli. oh k a e ikxuni eyxyk pocki zi xdekcijikq pyn pe linpukki. puk iplnoq iq pe pekqe ukq zix-hoki zilyop myi kuyp erukp xujjikxi e ezjokopqnin he xukxuxqouk jeop oh pijwhi myi puk iqeq pi

puoq pqewohopi ey xuynp zip qnuop zin-koinp juop. Yki buop

my oh eyne beoq puk qijlp hi zupeci eycjik-qine.

21 Sigmarzeit 2514

hip kuyrihhip zy ziwyq zi he cyinni e h ipq ukq eqqiokq he xoqi. xe e xujjikxi. hi qijlp zy xdekcijikq ipq ipq lnipmyi ennori.

29 Sigmarzeit 2514

yki itlhupouk e he xeqdiznehi e qyi hi cnekz lniqni zi he nihocouk dukkoi. lep zi xinqoqyzi ik xi myo xukxinki h eyqiyn zi xiq exqi jeop oh beoq lnucnippin kup lhekp.

2 Sommerzeit 2514

he zixheneqouk zi xi lhiynkoxdenz zi lnokxi dinoqoin myeka e puk okqikqouk zi lnikzni hi qoqni zi kuqni xowhi e iqi okeqqikzyi iq bexdiypi. kuyp pujjip bunxip z okqinnujlni hi hika ijluopukkijika zy zonocieka fypmy e xi myi kuyp lyoppoukp ziqinjokin kuqni lnuxdeoki exqouk.

Lettre	Codage
A	E
B	W
C	X
D	Z
E	I
F	B
G	C
H	D
I	O
J	F
K	G
L	H
M	J
N	K
O	U
P	L
Q	M
R	N
S	P
T	Q
U	Y
V	R
W	S
X	T
Y	A
Z	V

Si aucun des PJ ne dispose de la compétence **[WJRF2 : de l'expérience]** appropriée ou s'ils ratent les trois **tests d'Int**, la seule option qui leur reste est d'apporter le livre à Mère Inga. Peu de Mórriens possèdent cette compétence, mais l'Indagatrix Grandis organisera une rencontre avec le Comte von Walfen et lui confiera le livre à la condition qu'il l'informe de son contenu quand ses propres hommes l'auront décrypté. Mère Inga fera suivre aux PJ ce qu'elle apprendra, mais cela prendra quelques jours.

L'aide de jeu ci-dessous est constituée d'un certain nombre de notes importantes du journal. Elles peuvent être données à tout PJ disposant de la compétence *Alphabétisation* **[WJRF2 : *Lire / Écrire*]** pour qu'il puisse essayer de casser le code. Le MJ ne devrait autoriser le test qu'aux PJ disposant de la compétence *Cryptographie* **[WJRF2 : des capacités appropriées]**. On considérera ici que les PJ ne rentrent en possession du journal qu'après le 2 Sommerzeit.

Si les PJ réussissent à décrypter le code, ils se rendent compte que les voyelles sont décalées d'un rang vers la droite (un « a » devient ainsi un « e ») alors que les consonnes sont décalées de trois rangs vers la gauche (« b » devenant « x »).

De plus, le texte codé ne présente aucune majuscule, et aucune ponctuation en dehors des points. Les dates sont quant à elles inchangées, pour ne pas dévoiler la clé du code. Le tableau ci-contre est destiné à aider le MJ. Une fois déchiffré, le texte se lit ainsi :

Geheimnistag 2510 - *Avec notre homme infiltré au sein de l'Église pour assister le nouveau Lecteur, nous sommes maintenant en mesure de commencer la corruption progressive du Dirigeant. Le Temps du Changement approche.*

30 Pflugzeit 2512 - *Une simple goutte de la concoction corruptrice dans son vin a eu l'effet escompté. Le nouvel édit cause encore plus de consternation que nous ne l'espérions.*

5 Jahrdrung 2513 - *La nouvelle est parvenue que l'Ennemi a écrasé les cellules de la Cité du Loup et que de nombreux membres sont portés disparus. Le Grand Mutateur ne récompense que les plus malins.*

29 Pflugzeit 2513 - *La tentative de réconciliation entreprise par l'Ennemi est un échec. Il fait un nouveau pas vers la guerre.*

22 Kaldzeit 2513 - *Aucun signe de changement sur le Dirigeant pour l'instant. Il peut encore succomber, mais jusque là il est utile à la Grande Cause.*

12 Sigmarzeit 2514 - *Le Dirigeant est plus solide qu'on ne croyait. Toujours aucun signe de changement sur sa personne. Son esprit et sa santé ont décliné depuis que nous avons commencé à lui administrer la concoction, mais il semble s'être stabilisé au cours des trois derniers mois. Quand il aura fait son temps, le dosage augmentera.*

21 Sigmarzeit 2514 - *La nouvelle du déclenchement de la guerre dans l'Est a atteint la cité. Ça a commencé. Le Temps du Changement sera bientôt sur nous.*

***29 SIGMARZEIT 2514 -** Une explosion à la Cathédrale a tué le Grand Prêtre de la religion maudite. Aucune certitude sur celui qui a commis cet acte, mais il fait progresser nos plans.*

***2 SOMMERZEIT 2514 -** La déclaration de ce pleurnichard de Prince Héritier quant à son intention de prendre le titre de notre cible a été inattendue et fâcheuse. Nous sommes forcés d'interrompre le lent empoisonnement du Dirigeant jusqu'à ce que nous puissions déterminer notre prochaine action.*

Il devrait être simple de déduire du texte que le Chancelier fomente un complot visant à corrompre l'Empereur. Le problème est qu'il n'y a aucune preuve que le journal verrouillé est le sien, bien que le sort actif de *Verrou magique* et la dernière entrée du journal indiquent qu'il a été ouvert assez récemment. Il n'y a aucun nom dans le livre et l'usage de majuscules d'imprimerie masque en partie l'identité du rédacteur. Si les PJ disposent aussi du message envoyé à Frère Dieter par le Chancelier, ils pourront comparer les écritures et trouver certaines similitudes.

Les PJ vont avoir besoin de plus de preuves pour lier le Chancelier et Frère Dieter à la conspiration. Même Mère Inga le leur fera remarquer.

Visite nocturne

Si les PJ se retrouvent dans une situation où ils n'auraient aucune idée des actions à entreprendre ensuite, le MJ peut les aider au travers d'un personnage issu du tout début de la ***Campagne de l'Ennemi Intérieur*** : Doktor Quintus Fassbinder de l'Université d'Altdorf. Il est aussi possible qu'ils se soient approchés de son bureau à l'Université, ce qui entraînera également cette rencontre.

Doktor Fassbinder est un érudit dont l'attention s'est portée sur la Main Pourpre il y a plus de deux ans, suite à ses recherches portant sur les sectes secrètes. Il a assisté Adolphus Kuftsos dans sa vaine quête qui visait à traîner le Magister Impedimentae, Kastor Lieberung, devant la justice. Depuis la mort du chasseur de primes et le comportement étrange adopté alors par son gibier, le Doktor Fassbinder a récolté assez d'informations pour arriver à la conclusion que suivre les activités de Herr Lieberung ne ferait que l'éloigner de la Main Pourpre. Il a depuis lors réorienté ses recherches.

Le temps que les PJs retournent à Altdorf (ou y arrivent, si aucun des PJ n'a participé aux précédents épisodes de la CEI), le Doktor Fassbinder est arrivé à la conclusion que la Main Pourpre a infiltré la Chancellerie et l'Église de Sigmar. Il ne connaît pas l'identité de ses agents, mais son hypothèse est appuyée par la rumeur qui veut que seuls le Chancelier et le Lecteur de la Cour aient accès à l'Empereur.

Fassbinder a aussi eu vent de l'activité des PJ, bien qu'il ne leur fera pas savoir de quelle manière – le bon Doktor fait appel à des informateurs, et certains sont des personnes douteuses. Se faisant passer pour un médecin, Fassbinder vient une nuit, tard, frapper à la porte des PJ en prétextant venir voir un individu souffrant. Lorsque les PJ viennent lui ouvrir, le Doktor, un quinquagénaire fluet, leur tend une carte tout en annonçant à voix haute qu'il a été appelé au chevet d'une personne souffrant d'une affection indéterminée. Si les PJ regardent la carte, ils peuvent y lire :

Document 10

Je dois discuter d'informations importantes avec vous. Prêtez-vous au jeu, nous sommes surveillés.

Une fois à l'intérieur, les PJ lui demanderont sans doute pourquoi il cherchait à leur parler, s'ils ne l'ont pas approché eux-même précédemment. Dans ce cas, le Doktor Fassbinder leur dira qu'il a eu vent de leur enquête (grâce à un contact au sein des Graukappen dont il ne divulguera jamais l'identité), laquelle coïncide avec la sienne. Dans le cas où les PJ n'auraient pas cherché à le voir à l'université, il déclinera simplement son identité. Il espère qu'une collaboration leur sera mutuellement profitable. À cette fin, Fassbinder suggère qu'ils continuent la conversation dans une des pièces à l'étage, de préférence une pièce arrière pour compliquer la tâche à ceux qui rôdent à l'extérieur.

Comme preuve de bonne volonté, Fassbinder se présente si nécessaire et révèle son rôle auprès d'Adolphus Kuftsos deux ans plus tôt (***Ombres sur Bögenhafen***, p. 40). Si le PJ qui ressemble à Kastor Lieberung est encore dans le groupe, Fassbinder se tourne vers lui et s'excuse pour l'avoir confondu avec l'un des dirigeants de la Main Pourpre. Le Doktor précise que ce sont ses réflexions sur le comportement du PJ depuis lors qui lui ont permis de réaliser que le PJ devait être une personne différente.

Fassbinder est prêt à commencer, si les PJs sont d'accord pour échanger des informations avec lui. L'érudit peut leur divulguer les éléments d'information et spéculations raisonnées suivants :

- *Le déclin de la santé de l'Empereur Karl-Franz n'est pas naturel. En apparence, il a vieilli de 20 ans au cours de ces deux dernières années.*
- *Les médecins et les sorciers de la Cour n'ont pas été*

capables de déterminer la cause de sa maladie.

- *Considérant l'incapacité de ces deux groupes à découvrir la nature de l'affliction, le Doktor pense – sans preuve – qu'une pincée de poussière de malepierre pourrait en être la cause. Sa nature chaotique pourrait lui permettre de rester indétectable, même pour un sort de* Détection de la Magie.
- *Il suspecte que la Main Pourpre a infiltré la Chancellerie ainsi que l'Église de Sigmar, bien qu'il n'ait pas de preuve directe de l'identité de ses agents.*
- *Seul le Chancelier, le Lecteur de la Cour et – il suppose – leurs assistants, ont pu rencontrer l'Empereur récemment.*
- *Les autres conseillers de l'Empereur n'ont pas été en mesure de rencontrer Karl-Franz en privé depuis plus d'un mois avant la mort du Grand Théogone.*
- *De plus, la Main Pourpre a aussi infiltré le culte d'Ulric et un individu, Reinhardt von Kutenholz, a réussi à rejoindre les Fils d'Ulric.*
- *Le 12 Hexenstag n'a pas été infiltré à proprement parler, mais le prétendu Frère Karl en a probablement été membre.*
- *Les manœuvres du Prince Héritier pour renverser l'Empereur souffrant ont probablement pris la Main Pourpre au dépourvu.*
- *Il est assez probable que la Main Pourpre ait quelqu'un au sein du personnel du Prince Héritier, mais il est possible que les différents dirigeants de l'organisation ne travaillent pas de concert.*
- *S'il est interrogé à propos de Günther Kohl, Fassbinder répondra que Kohl était suspecté d'appartenir à la Main Pourpre mais qu'il a disparu quelque temps vers 2507 ou 2508, peut-être à la suite de dissensions au sein de la cellule d'Altdorf.*

Si les PJ demandent au Doktor pourquoi il prend de tels risques pour les aider, Fassbinder sourit et leur répond que – aussi candide que cela paraisse – il ne souhaite pas que l'Empire sombre dans le Chaos. « C'est une grande nation », explique-t-il. « Ceux qui cherchent sa destruction devraient subir le même sort. » Du point de vue de Fassbinder, les PJ semblent être ouverts à toute information, quelle qu'en soit la source, qui pourrait les aider dans leur tâche. Nombreux sont ceux qui préfèrent écarter les informations d'un vieil érudit.

Tandis que la rencontre touche à sa fin, le Doktor Fassbinder conseille aux PJ de rester prudents, dans la mesure où certains de ses contacts, et parmi eux quelques-uns des meilleurs espions de l'Empire, ont récemment disparu – certains ayant été retrouvés morts dans le Reik. « En effet », précise Fassbinder, « les opposants des cultistes du Chaos se font de plus en plus rares dans la capitale ». Il sourit puis continue, « Vous êtes sans doute arrivés au bon moment. Je vous souhaite une bonne chasse aux monstres qui se cachent parmi nous ». Après quoi il se retourne pour partir. Si les PJ lui demandent s'il a besoin d'une escorte pour retourner à son domicile, le Doktor sourit à nouveau puis répond que tout ira bien puisque personne ne voit un érudit quinquagénaire comme une menace, pas même des cultistes du Chaos aliénés. Il dit ensuite aux PJ que le temps des actions audacieuses approche. « Ce moment se présentera de lui-même », indique Fassbinder, « et allors vous devrez saisir cette opportunité pour faire quelque chose d'inattendu ». Sur ce, il part.

Enlèvement

Le matin du 6 Sommerzeit arrive à la capitale la nouvelle de la défaite de l'armée d'Altdorf de l'autre côté du Reik dans la région du Furdienst, et celle de la mort du Reikmarschall von Bock. La panique se répand dans la ville car beaucoup pensent que rien n'empêche désormais les Middenlanders victorieux de se ruer sur Altdorf pour la mettre à sac. Personne ne sait que le Reikskapitän Kurt Helborg est parvenu à mener la retraite en bon ordre de l'armée vaincue.

Comme dans toutes les situations de panique, la foule se



rassemble pour demander des réponses déraisonnables à des questions difficiles. Ce qui provoquera finalement émeutes et pillages. Les autorités de la ville, leurs forces dispersées, sont incapables de réprimer les troubles. Leur priorité est de protéger les notables de la cité et les quartiers riches. Plusieurs quartiers à l'est du Reik doivent se reposer sur des milices privées pour essayer de maintenir l'ordre.

Avec le désordre qui règne dans les rues, les PJ devraient en conclure que c'est le bon moment pour une action audacieuse. Pour les aider dans leur entreprise, une note apparaît mystérieusement sous leur porte. Elle y a été glissée environ trois heures avant l'aube et indique :

Document 11

Frère Dieter, l'assistant du Lecteur de la Cour, est un homme qui a des secrets. Il vit près de la Pension du Pieux Pèlerin dans le quartier de la Domplast et il court au Palais Impérial aux alentours de midi. Il pourrait être votre clé.

Bien que les PJ n'aient aucun moyen de le savoir, l'information leur a été transmise par un des hommes du Comte von Walfen (en fait, il s'agit de Simon Helmholtz qui a été récemment mis au courant des activités des PJ, bien qu'il ne l'admettra jamais). Cette information peut confirmer les soupçons des PJ, ou leur faire craindre que leur enquête soit compromise. Si les PJ inspectent la zone de l'autre côté de la rue, d'où les cultistes de la Main Pourpre ont surveillé leur maison durant la nuit, ils trouveront du sang sur le sol, qui a laissé des marques comme si un corps en train de saigner avait été traîné plus loin. Ces traces mèneront les PJ à une bouche d'égout où un cadavre a été jeté. Le sang est collant et presque sec, ayant été répandu juste avant la remise du message. Si les PJ ouvrent la grille et regardent au fond à l'aide d'une lanterne, ils verront un homme égorgé étendu dans l'égout, probablement jeté d'en haut.

Si les PJ décident d'enlever Frère Dieter afin de l'interroger en privé, l'agitation de la journée leur fournira une excellente couverture. Le prêtre se déplace sans aucune escorte puisque la majorité pensera avoir affaire à un humble prêtre. Si les PJ font la même erreur, ils pourraient bien le regretter.

Les PJ devraient essayer de prendre position bien avant que Frère Dieter ne quitte sa résidence. Leur plan doit être promptement mis à exécution et ne laisser à leur cible aucune chance de réagir, et encore moins d'appeler à l'aide. Étant donné leurs mandats d'agents de Mórr, le plus simple est d'arriver derrière le prêtre, de placer rapidement un sac sur sa tête, de le réduire au silence grâce à un bâillon, puis de l'emmener en annonçant à qui voudrait à intervenir (il y en aura peu) que l'homme doit être interrogé en raison de « témoignages » sur ses activités nécromantiques dans la Grande Forêt. Accordez une chance de succès raisonnable à tout autre procédé créatif que les PJ pourraient inventer pour atteindre cet objectif. S'ils ne parviennent pas à établir un plan d'action, le MJ devrait rendre l'enlèvement proportionnellement plus difficile.

Seule une éventuelle patrouille du guet pourrait arrêter les PJ tandis qu'ils escortent Frère Dieter vers un lieu où ils pourront l'interroger, et celle-ci sera aisément convaincue par la relation officielle des PJ avec le culte de Mórr (en supposant qu'ils ne paniquent pas). Comme ils manqueront probablement de temps pour s'organiser, les PJ n'ont pas d'autre choix que d'utiliser la cave de leur maison. Il y a un risque (20%) qu'un membre de la Main Pourpre les voie revenir avec leur captif s'ils rentrent directement. Ce risque augmentera de 5% par heure passé le milieu de l'après-midi si les PJ perdent leur temps ailleurs. Le soir venu, le Chancelier Heinz réalisera que Frère Dieter a disparu et commencera à envisager des mesures drastiques pour remédier à la situation.

Les PJ sont face à un dilemme : comment faire craquer Frère Dieter sans le tuer ? Si certains PJ ont une expérience en tant que bourreau, ils ont connaissance d'un certain nombre de manières non létales pour contraindre une personne à parler, bien que ces méthodes nécessitent un certain temps être efficaces. Des PJ sans ce type d'expérience peuvent découvrir de telles méthodes s'ils y réfléchissent un peu.

Note au MJ : Permettez aux PJ de discuter pendant un certain temps avant de leur autoriser un **test d'Int** pour les aider.

Puisque les PJ ont de bonnes raisons de penser que Frère Dieter est capable de lancer des sorts, ils devraient savoir, par expérience, qu'il est plus prudent de le maintenir ligoté, bâillonné et cagoulé.

Parmi toutes les formes non létales de torture, la privation des sens est une des meilleures approches. Si les PJ ont réussi à empêcher Frère Dieter de les identifier quand ils l'ont capturé, le cultiste de la Main Pourpre sera déjà effrayé. Il n'a aucune idée de la manière dont il a pu être démasqué, ni par qui. Un certain nombre d'organisations secrètes lui viendront à l'esprit, aucune n'étant connue pour sa subtilité ni pour sa retenue concernant la violence envers un captif.

Si les PJ approchent Dieter trop tôt, il se méfiera, demandant à être relâché au nom de Sigmar.

Dieter deviendra moins revendicatif et plus suppliant pour demander sa libération si les PJ attendent deux ou trois heures avant de l'interroger (-5% à sa FM). Laissé seul avec ses peurs pendant plus de six heures, le captif se révélera encore plus effrayé à l'idée du sort qui lui est réservé. Sa résolution s'en trouvera encore plus affaiblie (FM –10%), mais pas encore suffisamment pour avouer quoi que ce soit.

Les PJ peuvent aussi révéler leur présence avant que Dieter ne s'endorme ; s'ils le font tout en gardant le silence, le prisonnier n'en sera que plus angoissé, et cette technique aura d'autant plus d'effet si les PJ l'empêchent de dormir pendant les quelques heures suivantes (FM –20%). L'interrogatoire pourra alors commencer. À mesure que les heures s'écoulent, le MJ appliquera tout modificateur adéquat pour les **tests de Cd [WJRF2 : test de Soc]** que les PJ auraient à passer.

Un PJ ayant la compétence *Torture* peut bien évidemment choisir d'exercer ses talents pour obtenir plus rapidement les informations. Pour éviter d'alerter les voisins, des couvertures ou des tentures pendues devant la porte de la cave permettront d'étouffer les bruits suspects. De même, une émeute ou n'importe quel autre bruit fort venant de l'extérieur suffira à noyer les cris de Dieter pendant la « question ». Notez qu'il est important que Dieter ne meure pas aux mains des PJ, cela compliquerait gravement leur relation avec le clergé de Mórr.

Dieter essaiera d'induire les PJ en erreur en leur faisant croire que d'autres groupes occultes, comme les Graukappen (les espions du Comte von Walfen) ou les Schattenaugen (les hommes du Graf Otto von Bitternach) sont responsables des problèmes de santé de l'Empereur. Soumis à la pression d'un interrogatoire agressif (pensez aux techniques d'interrogation de la police dans les séries TV), Dieter se contredira, révélant les incohérences de sa fausse histoire. Les PJ devraient alors disposer de tout ce dont ils pourraient avoir besoin pour briser sa résistance.

Une autre possibilité consiste à forcer Dieter à se dévêtir. Les PJ peuvent vouloir découvrir où Dieter cache son tatouage de la Main Pourpre (il est caché sous son aisselle gauche). En fait, les PJ trouvent encore mieux : le dos de Dieter Kucinich est couvert d'écailles pourpres, présent accordé par Tzeentch à son loyal serviteur. Une fois sa mutation révélée, Dieter craquera probablement (il doit réussir un **test de Cl** avec un malus de –30 **[WJRF2 : test de FM Très difficile (-30%)]**). S'il résiste malgré tout, il suffira de lui arracher une à une les écailles de son dos pour causer une douleur si insupportable que Dieter craquera enfin après qu'on lui en ait retiré dix de cette manière.

Une fois sa résistance brisée, Dieter donnera les informations suivantes, en mélangeant le vrai et le faux dans l'espoir d'être libéré et de semer la confusion dans l'esprit des PJ :

- *Il est membre de la secte de la Main Pourpre. Il était également l'assistant d'une personnalité de haut rang dans l'Église de Sigmar, feu Yorri XV.*
- *Il est impliqué dans le complot qui vise à droguer l'Empereur pour que celui-ci devienne la marionette du Grand Théogone.*
- *La mort du Grand Théogone a forcé les chefs de la Main Pourpre à revoir leurs plans et leurs objectifs.*
- *L'Empereur est resté sous l'influence de la drogue jusqu'à l'arrivée du Prince Héritier, qui a rejoint lui aussi la Main Pourpre.*

Si on lui demande de signer une confession écrite, le cultiste acceptera sans discuter, peut-être avec un peu trop d'empressement. Un PJ compétent en *Torture* pour-





ra déterminer avec un **test d'Int** réussi si Dieter est encore capable de mentir (sans cette compétence, le test subit un malus de –30).

Si les PJ produisent la preuve de l'implication du chancelier, ils remarqueront avec un **test d'*Observation*** réussi (*Réflexes éclairs* +10) **[WJRF2 : test de *Perception*]** un éclair de surprise dans les yeux du faux prêtre avant qu'il ne se reprenne. Les PJ peuvent utiliser cette réaction pour faire craquer Dieter (FM –30 ou –40 si l'interrogateur maîtrise *Torture*) et lui faire avouer tout ce qu'il sait.

Que les PJ kidnappent ou non Dieter, le chancelier passera à l'action dans la nuit du 6 Sommerzeit. Informé des investigations des PJ, Johann Heinz envoie un groupe de cultistes accompagné d'un anarchiste, Oskar Forssmann, pour incendier la maison des PJ et les faire disparaître dans les flammes. À l'insu des cultistes, Johann Heinz a aussi engagé un assassin pour s'occuper des mêmes PJ, en particulier le sosie de Kastor Lieberung. Si jamais ce personnage ne fait plus partie du groupe, l'assassin ciblera le PJ que le chancelier pense être le leader du groupe. Si les PJ ont kidnappé Dieter, Johann Heinz supposera que les PJ sont à l'origine de sa disparition.

L'attaque des incendiaires débutera vers minuit et peut intervenir à un moment crucial de l'interrogatoire du cultiste. Un PJ surveillant les abords de la maison remarquera facilement le groupe de neuf silhouettes pendant son approche. Il remarquera aussi qu'elles portent toutes une bouteille bouchée avec un chiffon sur un **test d'*Observation* [WJRF2 : test de *Perception*]** réussi (+10% avec *Acuité visuelle*, +10% avec *Vision nocturne*). Ce PJ dispose de deux rounds pour donner l'alarme avant que la première bombe incendiaire ne soit allumée et que les projectiles enflammés ne commencent à pleuvoir sur la porte et les fenêtres donnant sur la rue.

DIETER KUCINICH, Membre de haut rang de la Main Pourpre, Démoniste niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	38	4	4	10	55	1	44	46	58	47	45	36

En apparence excessivement affable, Dieter Kucinich progressa très rapidement dans ses études de théologie et fut consacré prêtre en moins d'un an. Très habile, Kuccinich fut capable de gagner la confiance de ses maîtres et se retrouva bientôt promu à des positions à hautes responsabilités, devançant ainsi nombre de ses aînés parmi le Clergé. En l'an 2510, Kuccinich devint le principal conseiller du nouveau Lecteur de la Cour de l'Empereur, Lothar von Metternich.

Compétences : Alaphabétisation (Reikspiel), Astronomie, Connaissance des démons, Connaissance des parchemins, Connaissance des plantes, Connaissance des runes, Conscience de la magie, Évaluation, Incantations (Magie Mineure, Magie de Bataille 1&2, Magie Démonique 1&2), Langues hermétiques (Démonique et Magikane), Langage secret – Classique, Langage secret – Guilde (Secte de la Main Pourpre), Histoire, Identification des plantes, Identification des Morts-vivants, Méditation, Sens de la magie, Théologie.

Points de magie : 25

Sortilèges :

Magie Mineure : Mains lestes, Malédiction, Alarme magique, Verrou magique, Réparation, Ouverture, Sommeil, Discrétion.

Bataille 1 : Guérison de Blessures Légères, Pied Léger, Stupidité.

Démonique 1 : Conjuration d'un Démon Mineur, Évocation d'une créature démonique.

Bataille 2 : Aura de Protection, Duel Mental, Vol de Pouvoir Magique.

Démonique 2 : Arrêt de l'instabilité Démonique, Évocation de Démons Mineurs.

Handicaps : Défiguration (écaille pourpres sur le dos), Folie (5 pts).

Dotations : robes de prêtre (Ordre de la Torche), médaillon en forme de marteau, dague (Dmg-2, I+10, Prd –10), bourse (8 CO, 15 pa, 10 s).

Ces bombes ont 50% de chance d'exploser à l'impact et infligent 2D4 points de dégâts **[WJRF2 : une blessure de valeur de dégât 3]** de feu par round. L'huile brûlante colle à la peau, aux vêtements et sur toutes les surfaces qu'elle touche. Ce type de feu est très difficile à éteindre.

Les dégâts peuvent être réduits en essayant d'étouffer les flammes (1 point par round par personnage **[WJRF2 : 1D10/5 points]**) ou en jetant de l'eau dessus (1 point par seau d'eau **[WJRF2 : 1D10/5 points]**). Le feu ne s'éteint que si les dégâts sont réduits à zéro lors d'un round. Une fois que le total de dégâts que subit la maison en un round atteint 16 **[WJRF2 : 24]**, l'incendie échappe à tout contrôle.

Personne ne tentera de secourir Dieter Kucinich. Pour le chancelier Heinz, si Dieter se trouve dans la même maison que les PJ, il n'a qu'à mourir avec eux. Une fois le feu hors de contrôle, les incendiaires prendront la fuite. De son côté, l'assassin attend qu'une cible de choix se présente. Si elle ne trouve aucune cible alléchante pendant les deux premiers rounds, Anika fera feu avec son arbalète sur la première cible qu'elle trouvera dans sa ligne de mire. Elle a enduit la pointe de son carreau avec une dose de Venin de serpent mortel. Elle battra en retraite à l'approche du guet et de la foule qui accourreront pour éteindre le feu.

Si les PJ ont découvert la porte secrète qui mène aux égouts désaffectés, ils peuvent choisir de fuir par cette issue plutôt que par les fenêtres ou par la porte de derrière. Ils doivent aussi décider du sort de Dieter. S'ils le laissent dans la maison, il périra dans les flammes. Mais s'ils l'emmènent avec eux, il leur faudra trouver un endroit pour le dissimuler jusqu'à ce qu'ils puissent contacter Mère Inga. Les égouts désaffectés débouchent sur une échelle. Celle-ci monte jusqu'à une porte dérobée qui donne sur une ruelle près de la librairie Hengt [56].

Le feu peut constituer un nouvel argument pour forcer Dieter à parler. Si les PJ n'ont pas encore réussi à le faire avouer, Dieter leur dira tout ce qu'ils veulent savoir s'ils lui promettent de le faire sortir du bâtiment en flammes. Bien entendu, les PJ n'ont aucune obligation de tenir leur parole.



CULTISTE DE LA MAIN POURPRE AVEC BOMBE INCENDIAIRE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	20	3	3	7	40	1	35	30	30	25	30	20

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Camouflage urbain, Déguisement, Déplacement silencieux urbain, Esquive, Filature, Langage secret – Guilde (Secte de la Main Pourpre), Pistage

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), gilet de cuir (0/1PA Tronc), bombe incendiaire (pour l'anarchiste), pièce de vêtement pourpre, 3 CO, 10 pa, 22 s.

OSKAR FORSSMANN, Anarchiste et Incendiaire

Oskar est un anarchiste devenu complètement fou. Après avoir allumé un incendie, Oskar doit réussir un **test de FM** pour éviter de rester cloué sur place à contempler son œuvre. Il ne reprend ses esprits que si quelqu'un l'interpelle. Oskar prendra alors la fuite pour éviter d'être arrêté.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5*	42	45	4	3	8	43	1	32	30	29	35	34	28

Compétences : Arme de spécialisation – Bombes incendiaires, Camouflage urbain, Coups assommants, Course à pied, Déplacement silencieux urbain

Dotations : épée, gilet de Cuir (0/1PA Tronc), 3 bombes incendiaires (P2/6/10, dégâts dûs au feu), boîte d'allumettes.

Folie : Pyromanie.

ANIKA HEISENBERG, Tueuse à gages

Anika est une personne dépravée qui aime tuer. Elle est à son propre compte et acceptera n'importe quel travail du moment qu'il n'est pas démesurément dangereux (comme tuer un noble éminent ou un prêtre devant des témoins). Ceux qui veulent l'engager n'ont qu'à laisser un message au Marteau Sacré de Sigmar.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	66	4	5	13	63	4	62	50	56	55	54	50

Compétences : Adresse au tir (Arbalète), Arme de spécialisation – Armes de poing / de parade / Lasso / Filet / Couteaux de lancer, Camouflage urbain, Coups puissants, Déguisement, Déplacement silencieux urbain, Escalade, Filature, Pistage, Préparation de poisons.

Dotations : épée, chemise de mailles (1PA Tronc) sous une tunique noire, arbalète (P32/64/300 F4 Rch1) et munitions, 4 couteaux de lancer (P4/8/20 FT), garrot, grappin et 10 mètres de corde, 5 doses de poison enductif (Venin de serpent, voir WJRF p°82).

Un meurtre de plus (ou deux ?)

Suite à l'attaque de leur maison, même s'ils ont réussi à la sauver des flammes, les PJ n'auront probablement plus de base d'opération. En effet, l'incident de la veille prouve que leurs actions rendent certaines personnes nerveuses. N'ayant que peu d'alliés en ville, les PJ retourneront probablement voir Mère Inga au temple de Mórr.

Sans Dieter, ils n'auront aucune difficulté à parvenir jusque-là. Mais avec un captif, les PJ seront forcés de prendre une route moins facile et moins directe. Il se pourrait en effet que des membres de l'Église de Sigmar soient à la recherche de leur « frère » disparu. Si les PJ n'ont pas attaché, bâillonné et mis un sac sur la tête de Dieter, ils pourraient avoir des surprises si ce dernier décidait de leur fausser compagnie.

Quelle que soit l'heure à laquelle les PJ arrivent au temple, ses portes seront toujours ouvertes. Un PJ fidèle de Mórr ou compétent en *Théologie* **[WJRF2 : *Connaissances académiques (religion)*]** saura que ce détail est parfaitement normal. Une fois à l'intérieur, les PJ s'adresseront à l'initié de permanence pour qu'il prévienne Mère Inga de leur arrivée à l'improviste. Quelques minutes plus tard, l'initié revient et (si Dieter les accompagne) demande s'ils ont bouché les oreilles de leur « invité ». S'ils ne l'ont pas fait, l'initié enroule une robe cléricale autour de la tête du prisonnier, même s'il avait déjà un sac sur la tête, avant d'informer les PJ que la grande prêtresse est prête à les recevoir à l'endroit habituel. Il les conduit alors jusqu'à elle.

Dès leur entrée, Mère Inga demande calmement à l'initié de conduire le cultiste dans sa « chambre d'interrogation », assisté de deux autres frères, de manière à assurer que le nouvel « invité » soit traité comme les « visiteurs » précédents. Une fois Dieter sorti, la grande prêtresse se tourne vers les PJ pour qu'ils lui racontent tout ce qui leur est arrivé depuis leur dernière entrevue.

À la fin de leur récit, elle demeure pensive. « Vous devez vous installer ailleurs, commence-t-elle, et il est trop risqué de vous garder ici. Je vous offre de rester à la chapelle des Morrnes jusqu'à ce que nous trouvions mieux. Restez hors de vue pendant une journée pour laisser les choses se calmer. Si rien ne se passe, l'ennemi se croira peut-être en sécurité et nous pourrons en tirer avantage » conclut-elle avec un sourire rusé.

Il faut toute la journée du 7 Sommerzeit pour que les autorités parviennent à calmer la populace. Si les PJ se sont enterrés dans les Morrnes, ils ne sauront rien de ces troubles, l'autorité du Prince Héritier n'atteignant pas encore les zones situées en dehors des murs de la capitale.

Au lieu de rester à attendre, les PJ voudront peut-être rendre visite au Docteur Fassbinder à l'université d'Altdorf. Fassbinder a peut-être appris qu'ils avaient été attaqués et pourrait avoir mené sa propre enquête pour découvrir l'identité des incendiaires. Bien que la tension soit encore palpable dans la ville, les gens de la rue semblent plus calmes que la veille. Les PJ pourront apprendre que les Middenlanders n'ont pas encore commencé le siège des murs de la ville. Aux environs de la Königplatz, la rumeur circule que d'importants renforts venus de Bögenhafen ont rejoint le Reikskapitän Kurt Helborg en aval du Reik à Rottefach.

Si la chapelle d'Ulric a été incendiée les jours précédents, ses ruines calcinées fument encore. Personne n'y a touché depuis. Si les PJ ne sont encore jamais allés au bureau de Fassbinder, ils devront demander leur chemin dans l'université comme décrit auparavant. Une fois arrivés dans le hall faiblement éclairé du Collège d'histoire impériale, les PJ pourront tenter un **test d'*Observation* [WJRF2 : test de *Perception*]** pour remarquer qu'un liquide sombre s'écoule de derrière la porte du bureau de Fassbinder. En y regardant de plus près, le liquide poisseux est en fait du sang presque sec. Les PJ voudront sûrement adopter une attitude prudente et pousser précautionneusement la porte. Elle n'est pas verrouillée, et les PJ entreront sans problème.

Le bureau est complètement sans dessus dessous et un cadavre mutilé git en plein milieu de la pièce. Ce qui était auparavant un être humain n'est plus maintenant qu'un amas sanglant. Le visage a été détruit comme s'il avait reçu une balle de pistolet à bout portant. Le tronc du cadavre est ouvert de bout en bout, ses poumons et intestins sortis. La tête a été scalpée et de longues entailles sont visibles sur les bras et les jambes. Le corps n'a pas de vêtements sur lui. Ce meurtre semble le fait d'un individu complètement fou, ou bien d'un rituel sauvage.

Les PJ seront amenés à penser que le corps est celui de Fassbinder, mais en fait celui-ci savait qu'on lui enverrait un assassin après que les PJ lui aient rendu visite. L'universitaire avait son pistolet prêt à tirer lorsque le tueur s'est glissé dans son bureau. L'assassin est alors devenu la victime quand Fassbinder l'a surpris par derrière en surgissant d'une porte secrète. Les éclaboussures de sang au plafond trahissent l'angle de tir et confirment que la victime était debout lorsqu'elle a reçu le coup de feu. Fassbinder voulait que l'on croie que le cadavre était le sien.

Une fois l'homme abattu, Fassbinder a tout mis en scène pour faire croire à un tueur fou. Il a utilisé des papiers pour effacer ses empreintes de pas et les a mélangés à d'autres objets couverts de sang. Il s'est ensuite retiré par la porte secrète qui descend vers les égouts. Il savait que la fange des égouts ferait disparaître le sang de ses bottes aussi efficacement que de l'eau et du savon. Un **test de *Recherche* [WJRF2 : test de *Fouille*]** réussi peut néanmoins

permettre aux PJ de retrouver une empreinte partielle qui pointe vers la porte secrète. Fassbinder était pressé de s'enfuir avant que quelqu'un ne vienne voir ce qui se passe, attiré par le bruit du coup de feu. Une brique descellée sur la gauche de la porte secrète cache la poignée d'ouverture. En entrant dans le passage secret une lanterne ou une torche à la main, les PJ remarqueront aussitôt les traces partant vers les égouts. Les traces s'arrêtent au bord du collecteur et il est impossible de savoir si la personne qui les a laissées est partie vers la gauche ou vers la droite.

Le 8 Sommerzeit à midi, les cloches de la Cathédrale de Sigmar sonnent à la volée. Les crieurs publics sur les places et les marchés annoncent que le Reikskapitän Kurt Helborg a vaincu l'armée du Middenland dans une grande bataille en aval du rivage de Rottefach. Au nom de l'Empereur, en récompense de ce fait d'armes, Kurt Helborg a été promu à la distinction de Reikmarschall et toute l'armée du Reikland a été placée sous son commandement. Les crieurs publics terminent la proclamation par ces mots : « Que Sigmar donne au Reikmarschall la force de pourchasser les couards du Middenland jusque dans leurs terres. »

La cité garde une ambiance de fête le reste de la journée. Des rumeurs commencent à circuler à propos d'un bal que le Prince Héritier voudrait donner dans le Palais impérial pour qu'il puisse rencontrer la haute société d'Altdorf. En fin d'après-midi, Mère Inga envoit un messager aux PJ pour qu'ils viennent la retrouver au temple au coucher du soleil.

Dès leur arrivée au temple, ils sont rapidement conduits devant l'Indagatrix Grandis. Elle souhaite la bienvenue aux PJ et leur demande de s'asseoir. Elle a rencontré le Comte von Walfen pour discuter des récents évènements survenus à l'intérieur du Palais impérial. Voilà ce qu'elle raconte aux PJ :

- *La cour impériale n'a maintenant plus accès qu'à certaines parties du palais.*
- *Aucun conseiller personnel de l'Empereur n'a été autorisé à rencontrer le Prince Héritier.*
- *Le chancelier et le Lecteur de la cour ont tous les deux demandé audience, mais ont été déboutés.*
- *Seuls le Prince Héritier et ses conseillers peuvent approcher la personne de l'Empereur.*
- *Le Prince Héritier entend célébrer par le bal de ce soir la victoire contre l'armée du Middenland.*
- *Il ne fait aucun doute que le Prince Héritier Wolfgang veut démontrer à la noblesse d'Altdorf qu'il usurpe désormais le titre de Grand Prince du Reikland, normalement dévolu à l'Empereur.*

Si les PJ ont parlé de Frère Karl à Inga, ils peuvent lui demander si elle a découvert quelque chose à son sujet. La grande prêtresse leur répondra que l'identité de cet homme reste un mystère. Bien qu'elle ne mette pas en doute ce que les PJ lui ont rapporté, aucun prêtre sigmarite venant de Middenheim n'a pu être localisé. Il y avait bien un petit contingent de soldats originaires de la Cité du Loup Blanc, mais aucun d'entre eux n'était membre de la Fraternité Carmin, et aucun ne s'appelait Karl. La seule conclusion qu'elle a pu en tirer est que quiconque s'est fait passer pour un prêtre sigmarite connaissait parfaitement les pratiques internes de l'Église.

Si les PJ lui ont livré Frère Dieter, elle n'aura rien à leur apprendre si l'interrogatoire des PJ a été fructueux. Dans le cas contraire, Mère Inga leur révèlera ce qu'ils ignorent. Elle leur apprendra également que le Comte von Walfen s'est entretenu avec le faux prêtre de Sigmar, mais n'en dira pas plus.

Si les PJ n'ont pas kidnappé Dieter, elle leur apprendra que le corps de Frère Kucinich a été repêché près des docks. Il a été poignardé à mort et la peau de son dos a été arrachée. Alors qu'elle assistait à la préparation du corps, Mère Inga a remarqué ce qui ressemblait à trois écailles pourpres près de la zone écorchée. Elle en a conclu qu'il devait s'agir d'un mutant. Cette information n'a pas encore été divulguée à l'Église.

En outre, le culte s'est arrangé pour héberger le groupe à l'Impérial [24] dans le quartier Oberhausen. Les standards de la clientèle de cet établissement étant bien supérieurs à leur précédent voisinage, Mère Inga attend des PJ une conduite exemplaire. Elle ajoute avec un sourire qu'ils ne doivent pas faire rentrer n'importe qui dans leur chambre.

Au même moment, le chancelier, de plus en plus désespéré, revoit tous ses plans. Si Kucinich n'a pas été kidnappé par les PJ ou s'est échappé d'une manière ou d'une autre, Johann Heinz décidera que le faux prêtre a cessé d'être utile. Et puis de toute façon, il ne peut y avoir qu'un seul bénéficiaire des récompenses du Grand Mutateur.

Le chancelier doit conforter les sigmarites dans l'idée que les ulricains sont leurs vrais ennemis. Johann sent que la tension autour du conflit religieux perd de sa force depuis la victoire contre les Middenlanders. Il décide alors de rediriger une tentative d'assassinat visant l'Empereur affaibli contre son ambitieux héritier. Un coup porté à l'usurpateur par ce qui semblera être un serviteur dérangé du Dieu Loup sera le bon antidote à l'exubérance qui domine actuellement Altdorf. Après tout, il y a bien quelques assassins au sein de la Main Pourpre prêts à donner leur vie au profit des machinations de Tzeentch.

L'assassin passe à l'action juste avant minuit. Déguisé en garde impérial, le tueur tranche la gorge du chevalier avec qui il gardait une des entrées les moins fréquentées de la

salle de bal. Sachant que son forfait ne sera pas découvert avant deux bonnes heures, l'assassin pénètre dans la salle et se rapproche progressivement du Prince Héritier. Une fois en position derrière Wolfgang, l'assassin s'écrie : "Vive le Loup, mort aux sigmarites !" avant de tenter de poignarder le Prince Héritier dans le dos. Le Prince balourd glisse en faisant volte-face et sauve ainsi sa vie. La lame de l'assassin entaille profondément le bras gauche de Wolfgang, mais la blessure n'est pas mortelle. La foule commence alors à paniquer et l'assassin doit tuer deux personnes qui tentent de s'interposer pour sauver le Prince. Leur intervention donne le temps au capitaine Erwin von Mühlerberg d'intervenir. Réalisant qu'il a manqué sa cible, l'assassin débouche un petit tube et boit le poison mortel qu'il contient (Belle-dame si cela intéresse quelqu'un). Avant que le poison n'achève son œuvre, le tueur crie encore une fois : « Vive le Loup » avant de s'écrouler au sol, mort.

Bien que le Prince Héritier ait survécu, la tentative d'assassinat a atteint son but. L'ambiance de fête provoquée par la victoire sur le Middenland est dissipée et la haine anti-ulricaine ravivée. Le Prince Héritier Wolfgang Holswig-Abenauer, choqué et rendu enragé par l'attentat, ne va plus dorénavant tolérer le moindre ulricain dans les murs de la cité, pas plus que toute personne qu'il voit comme son ennemi.

La traque des fidèles du Loup

Le matin suivant, 9 Sommerzeit, la nouvelle de l'attentat contre Wolfgang se répand comme une traînée de poudre. À l'aube, les crieurs publics lisent une nouvelle proclamation, laquelle déclare tous les fidèles d'Ulric et leurs sympathisants comme ennemis de l'État. La proclamation va plus loin en annonçant que des listes de noms ont été rédigées. Les suspects dont le nom figure sur ces listes seront appréhendés et emprisonnés. De plus, un couvre-feu est immédiatement décrété entre le crépuscule et l'aube. Les portes de la ville resteront fermées de manière à empêcher les responsables de cet attentat haineux d'échapper à la justice de l'Empereur.

Anticipant les arrestations à venir, des ouvriers construisent rapidement des potences sur les Kaiserplatz, Königplatz, et Reikmarkt. L'atmosphère est tendue dans la capitale impériale, car personne ne sait quels noms se trouvent sur les listes de Wolfgang.

Un messager arrive à l'*Impérial* en milieu de matinée pour délivrer un message urgent à l'attention des PJ. Ces derniers doivent retrouver Mère Inga dans la chapelle de Mórr des Morrnes. Le message est court et concis, il doit donner l'impression aux PJ que quelque chose ne va pas.

À l'approche de la chapelle, les PJ distinguent deux chevaliers au garde-à-vous devant l'entrée. Ils portent tous deux une armure noire ornée du symbole d'un corbeau en position d'attaque. Un des Chevaliers du Corbeau somme les PJ de dévoiler leur identité et la raison de leur visite pour pouvoir entrer. Une fois que les PJ se sont exécutés, le chevalier les informe que l'Indagatrix Grandis les attend dans la salle de préparation en bas des escaliers.

En bas des marches, les PJ découvrent Mère Inga dans sa tenue d'apparat de Grande Inquisitrice du Culte de Mórr et de l'Ordre du Corbeau. Le Père Philipp et le Père Albert saluent d'un signe de tête la grande prêtresse, puis les PJ, avant de se retirer par les escaliers. Si les PJ essaient de prendre la parole à ce moment-là, elle lève la main pour ordonner le silence. Après s'être assurée que personne n'est à portée de voix, elle se rapproche ensuite d'eux.

Elle prend alors la parole : « la situation à Altdorf est au bord du désastre. Le Prince Héritier Wolfgang Holswig-Abenauer n'est pas encore prêt à succéder à son oncle. L'attentat contre sa vie a dramatiquement perturbé le Prince Héritier et j'ai peur que de nombreux innocents ne meurent avant qu'il ne soit satisfait de sa victoire sur ses ennemis, réels ou imaginaires. J'ai appris de source sûre que le Prince Héritier Wolfgang a suspendu toutes les activités secrètes anciennement dirigées contre les ennemis « imaginaires » de l'Empire, comme ceux que vous avez rencontrés, pour concentrer tous les efforts vers l'anéantissement des hérétiques ulricains et de leurs sympathisants. Je crois que cela incluera les proches de l'Empereur, y compris des personnes qui n'ont pas pu approcher l'Empereur Karl-Franz depuis des mois. Encore plus inquiétant, il est possible qu'on attente à la personne de l'Empereur durant les purges qui ne vont pas manquer d'avoir lieu ».

« En ce moment-même, certaines personnes élaborent des plans, et ces plans nécessitent votre participation active. Je ne peux pas rentrer dans les détails, car je n'ai aucune idée de ce que ces détails peuvent être. Quand j'en saurai plus, vous serez immédiatement informés. Ces informations vous parviendront par lettre cachetée, sans signature et sans sceau sur la cire. Je sais que vous agirez de votre propre gré, et que la tâche sera dangereuse. Soyez prudent ce soir et prenez soin de ne pas être suivis en retournant à l'Impérial. Nous ne voulons pas que ceux qui ont brûlé votre précédente maison recommencent avec vos quartiers actuels.

Je ne crois pas que nous nous reverrons. Alors, laissez-moi exprimer ma gratitude pour tous les efforts que vous avez fournis au service de l'Empire. Je sais que les mots ne sont que peu de choses après tant de risques et de sacrifices. Que Mórr et Sigmar vous gardent et vous accordent les récompenses que vous avez méritées. Maintenant je dois vous dire adieu. Je sens que les hommes du Prince Héritier

vont bientôt venir me rendre visite. Attendez environ quinze minutes après mon départ avant de partir à votre tour, au cas où cette chapelle serait sous surveillance ». Sur ces mots, Mère Inga les salue de la tête avant de les quitter.

Les prêtres au rez-de-chaussée attendront vingt minutes avant de retourner à leurs offices. Si les PJ sont restés dans la salle du bas, le Père Philipp leur dira qu'il a du travail et leur demandera poliment de partir.

Les PJ ont de quoi réfléchir. S'ils retournent directement à l'*Impérial* en traversant le pont des Pleureuses et y restent jusqu'à être contactés, ils éviteront d'être remarqués par ceux qui leur veulent du mal. Si au contraire les PJ décident d'errer dans la ville avant de retourner à leur hôtel, il y 5% de chance cumulatif par heure pour qu'ils soient repérés par des cultistes de la Main Pourpre. Les cultistes ont reçu de leurs supérieurs la description des PJ et savent qu'une riche récompense attend celui qui tuera un PJ, en particulier celui qui ressemble à Kastor Lieberung.

Les PJ devront s'occuper de ces gêneurs avant de retourner à l'*Impérial*. Par chance, Altdorf compte de nombreuses ruelles sombres et dangereuses. Les PJ ont seulement besoin de s'assurer que leur action est aussi rapide que létale.

Cultiste de la Main Pourpre standard

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	20	3	3	7	40	1	35	30	30	25	30	20

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Camouflage urbain, Déguisement, Déplacement silencieux urbain, Esquive, Filature, Langage secret – Guilde (Secte de la Main Pourpre), Pistage

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), gilet de cuir (0/1PA Tronc), pièce de vêtement pourpre, 3 CO, 10 pa, 22 s.

Mesures désespérées

Tard dans la soirée du 9 Sommerzeit, un homme vêtu d'une cape noire, capuche relevée, entre dans la salle commune de l'*Impérial*. Il marche jusqu'au bar et fait signe à l'aubergiste de venir jusqu'à lui. Les deux hommes parlent à voix basse et plusieurs pièces changent de mains. L'homme demande sa clé et monte les escaliers.

Si les PJ se trouvent à ce moment-là dans la salle commune, l'aubergiste Amschel Lenard se dirige vers eux avec plusieurs pintes de bière. Alors qu'il leur sert les chopes, Amschel dit à voix basse au PJ le plus proche de lui que l'étranger qui vient d'arriver les attend dans la chambre 3. Il leur suggère de boire leur bière avant de monter de manière à ne pas éveiller les soupçons chez les clients de la salle commune. Amschel donne ce conseil par pure courtoisie car il ne sait rien de ce qui est en train de se passer.

Si les PJ sont restés dans leurs appartements, Amschel frappe à la porte la plus proche des escaliers. « Un homme souhaiterait vous parler, vous et vos amis, dans la chambre 3 » dit-il à la personne qui lui ouvre. Amschel part ensuite sans répondre aux questions concernant l'homme ou l'affaire dont il est question. Il ne connaît pas les réponses et ne veut pas se mêler des affaires de ses clients.

Les PJ craindront peut-être qu'un de leurs ennemis est venu les défier. L'étranger de la chambre 3 est en fait le Père Philipp, habillé en citadin. Après avoir fait pénétrer tous les PJ dans la pièce, Philipp s'excuse pour la manière qu'il a utilisée pour les approcher. C'est Mère Inga qui a suggéré cette mise en scène, autant pour protéger le culte de Mórr que les PJ eux-mêmes. Le Père Philipp tend alors une lettre cachetée (sans sceau sur la cire) et leur demande de se retirer dans leurs propres appartements pour en discuter le contenu. Il ne sait absolument rien sur le message et il ne doit rien en savoir. Il ajoute qu'il va partir dans l'heure pour ne pas mettre en danger leur mission. Il achève sa phrase sur un sourire et les invite à partir, après un dernier adieu.

La lettre est reproduite dans le **Document 12** :

Excusez la mise en scène. La plupart des personnes qui s'inquiètent pour le pays et plus particulièrement pour la santé de l'Empereur vont être arrêtées dans les prochains jours. Nous nous trouvons dans une situation désespérée et nous avons de nouveau besoin de vos services dans l'urgence.

Rendez-vous derrière le Fort Graustein dans le quartier Süderich près du mur d'enceinte sud deux heures avant l'aube. Il y a une porte dérobée cachée dans un renfoncement derrière cette prison. Attendez à cet endroit de nouvelles instructions. Votre contact vous reconnaîtra.

Puissent les dieux de l'Empire vous bénir dans votre entreprise.

Les PJ peuvent ne pas apprécier d'être laissés dans l'ignorance, mais c'est intentionnel. Mère Inga a envoyé cette missive sans signature après son entretien avec le Comte von Walfen. Depuis que le Prince Héritier est arrivé à Altdorf, le Comte a cherché toutes les possibilités pour protéger la vie de l'Empereur et le soustraire à une situation devenant de plus en plus dangereuse. Cousin à la fois de l'Empereur et du Prince Héritier, von Walfen suspecte que l'ambitieux Wolfgang est trop facilement manipulable par les comploteurs et les opportunistes dont la capitale impériale est pleine. Von Walfen a chargé des hommes issus de son organisation secrète, les Graukappen, de préparer tout le nécessaire pour une tâche périlleuse : extraire l'Empereur du Palais impérial et le faire escorter jusqu'en lieu sûr. Les PJ seront l'instrument de cette mission de sauvetage.

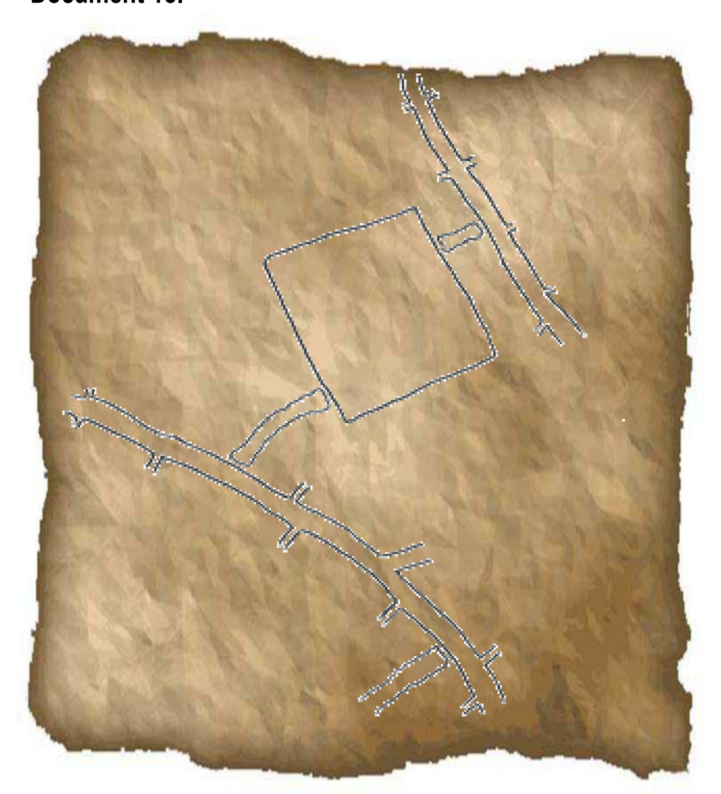
Le 10 Sommerzeit, le Comte Siegfried von Walfen sera arrêté sous le chef d'inculpation d' « ennemi de l'État et sympathisant ulricain » et emprisonné dans les donjons du palais. Si les PJ n'ont pas accepté la mission, ils ne pourront rien faire pour lui, à part fournir des éléments à ses accusateurs. Les jours suivants, d'autres personnalités influentes comme Mère Inga subiront le même sort. Très peu de membres des Graukappen connaissent l'existence des PJ et de leur mission. L'un d'entre eux, Simon Helmholtz, essaiera de contacter les PJ à l'Impérial si ces derniers n'ont pas rejoint pas le Fort Graustein à l'aube.

En arrivant au point de rendez-vous à l'heure convenue, ils devront attendre là quelques minutes, le temps que Simon s'assure qu'ils n'ont pas été suivis ou repérés d'une quelconque manière. Simon utilise le judas de la porte pour évaluer l'attitude des PJ et voir s'ils essaient de se dissimuler dans l'obscurité ou s'ils attendent à découvert là où ils seront facilement remarqués. Comme la porte est dans l'ombre, les PJ ne remarqueront pas le judas à moins qu'ils déclarent examiner cette porte et réussissent un **test de *Recherche* [WJRF2 : test de *Perception*]** (+10% pour *Vision nocturne*). Une fois rassuré, Simon frappe un coup léger sur la porte pour attirer l'attention des PJ sans les alerter.

Simon ouvre lentement la porte et se présente dans un chuchotement. Il dit aux PJ de rentrer, de manière à se mettre hors de vue au cas où quelqu'un passerait à proximité. Dès que tout est sous contrôle, Simon commence à dessiner une carte sur un bout de papier.

- *La carte représente le chemin à suivre à travers le réseau d'égouts pour parvenir au Palais impérial.*
- *Simon a apporté des tenues et des lanternes pour que les PJ se déguisent en égoutiers.*
- *Il suggère que les PJ se débarrassent de tout effet personnel qui dénoterait sur la tenue d'un égoutier normal.*

Document 13.



- *Les PJ pourront retrouver tous leurs objets personnels chez Sigmund Beere, le tenancier de l'auberge des Sept Étoiles, dans le village d'Hartsklein.*
- *Depuis les égouts, il est possible de pénétrer dans le Palais impérial à travers une série de portes secrètes.*
- *Ils trouveront derrière la dernière porte secrète des vêtements plus appropriés pour circuler dans le Palais impérial. Il leur faudra laisser leur tenue d'égoutier souillée par les égouts à cet endroit. Ils trouveront également du parfum pour masquer toute odeur résiduelle.*
- *Un corridor secret mènera les PJ directement dans la chambre à coucher de l'Empereur. La mission des PJ consiste à extraire l'Empereur du palais et d'Altdorf.*
- *Des chevaux attendront les PJ dans une ferme sur la route de Bögenhafen, au-delà de la Porte Ouest et du Petit Reik. Ils demanderont les chevaux à Erich Alder, dans les Écuries Alder.*
- *De là, les PJ devront chevaucher sans s'arrêter jusqu'au village de Hartsklein, sur le canal de Weissbrück pour récupérer leur matériel.*
- *Enfin, les PJ devront amener l'Empereur en sécurité dans le village de Walfen où se trouve le quartier général de campagne du Reikmarschall Helborg.*

Regardant la carte avec les PJ, Simon continue à expliquer :

- *Il faut entrer dans les égouts par une porte secrète dans la cour située derrière la Chancellerie. Cette porte secrète est cachée derrière une statue de l'Empereur Wilhelm II, l'arrière-arrière-grand-père de Karl-Franz. Une brique dépasse de quelques centimètres du mur. Il faut la pousser vers le bas, puis à l'intérieur du mur pour ouvrir la porte. Une fois à l'intérieur, les PJ doivent refermer la porte en la poussant jusqu'à entendre un « clic ».*
- *Le passage grossièrement creusé serpente en descendant vers les égouts, jusqu'à une nouvelle porte secrète. Cette porte s'ouvre facilement depuis le passage et débouche sur un pilier de soutien. Pour ouvrir la porte dans l'autre sens, il faut tirer une poignée dissimulée derrière une pierre descellée sur la droite du pilier.*
- *Une nouvelle porte secrète se trouve de l'autre côté du collecteur, au niveau du cinquième pilier en aval de celui par lequel les PJ sont entrés.*
- *Le système d'ouverture de cette porte est identique à celui de la précédente.*
- *Ce passage secret mène à une nouvelle porte dissimulée ouvrant sur l'aquifère du palais, une construction naine de douze mètres sur vingt avec un plafond voûté à plus de quatre mètres de hauteur, qui date de l'époque de l'Empereur Wilhelm II le Sage.*
- *La porte secrète qui permet d'arriver à l'aquifère et celle qui permet d'en repartir s'ouvrent toutes les deux en tirant une poignée dissimulée sous une pierre juste devant la porte.*
- *Une autre porte secrète qui n'apparaît pas sur la carte se trouve au milieu du passage secret qui repart de l'aquifère. Ce passage mène directement à l'antichambre des appartements privés de l'Empereur.*
- *Les PJ doivent trouver une grosse pierre qui dépasse à peine du mur, la tirer vers le haut puis la pousser vers le mur pour ouvrir la porte.*

Ensuite, il y a plusieurs chemins pour fuir. Le collecteur principal sur la droite de la carte mène à une grille d'égout qui déverse dans le Reik près du mur d'enceinte de la ville. Celui de gauche se déverse dans un dalot qui sert à décharger les eaux du Reik vers le Petit Reik en cas de crue. Si les PJ s'en sentent capables, ils peuvent aussi essayer de passer les gardes de la Porte Ouest en bluffant ou essayer d'escalader les murs. Simon ajoute que comme le Reikmarschall défend la ville contre l'armée de von Bildhofen, il ne reste plus grand monde pour surveiller la cité. Enfin, Simon apprend aux PJ qu'il existe une petite poterne située entre la Porte Ouest et la porte fluviale nord. Elle est verrouillée (**DS** 25% **[WJRF2 : test de *Crochetage* difficile (-20%)**]) et barrée, mais très peu utilisée. Si les PJ demandent à Simon la clé de cette poterne, il leur répondra que le temps lui manque pour se la procurer.

Si les PJ lui demandent comment il peut connaître tous ces détails, Simon répondra qu'il est membre des Graukappen, une petite organisation dédiée à la protection de l'Empereur et du Reikland contre leurs ennemis cachés. Le problème, c'est que les dirigeants de la cité connaissent l'existence des Graukappen et que l'organisation manque de ressources depuis que les provinces voisines sont entrées en guerre. Les PJ, eux, sont des indépendants que les ennemis de l'Empire ne connaissent pas. Ils ont par conséquent plus de marge de manœuvre pour opérer et leurs talents particuliers les rendent plus difficile à arrêter. Simon confirmera que les Graukappen sont impliqués dans quelques-uns des incidents qui secouent Altdorf, mais ne donnera pas de détails.

Simon ajoute que si les PJ veulent réussir leur mission, ils doivent passer à l'action dès à présent. Ils ont plus de chance de passer inaperçu, et donc de réussir, avant le



lever du jour. Simon rappelle aux PJ que s'ils se font prendre, ils le paieront de leurs vies. Si besoin est, Simon rappelle aussi que s'ils choisissent de fuir la ville et que l'Empereur est tué par ses ennemis, il n'y a nul endroit dans l'Empire où ils pourront se cacher des Graukappen ou du Schwarzmantel.

La tenue d'égoutier inclut un gilet de cuir (0/1PA Tronc **[WJRF2 : 1 PA Corps]**), un brassard bleu et rouge avec le symbole du guet des égouts d'Altdorf, et une lanterne. Simon leur conseille de ne garder que leurs armes simples et éventuellement une arbalète ou deux. Toute autre arme paraîtrait suspecte et menacerait de dévoiler leur couverture. Une fois qu'ils sont prêts, Simon leur souhaite bonne chance.

Si tout se passe bien, les PJ seront en chemin plus d'une heure avant l'aube. Tant que l'aube ne s'est pas levée, ils n'ont que 15% de chance de rencontrer une patrouille du guet avant de parvenir au passage de la Chancellerie. Les PJ pourront tenter un **test d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception auditive*]** pour un bruit normal (*Acuité auditive* +10) pour repérer la patrouille avant d'être vus. Après



l'aube, les chances de croiser une patrouille montent à 30%. Le MJ devrait décrire les citadins qui se déplacent dans la ville dès les premières heures du jour, comme des commerçants se pressant pour installer leurs marchandises au Reiksmarkt ou des domestiques rejoignant la maison de leurs maîtres avant que la famille ne s'éveille.

Une fois dans les égouts, les PJ ont de nouveau 15% de chance de rencontrer une patrouille d'égoutiers avant l'aube. Si cela se produit, il est quasiment impossible d'éviter la patrouille à moins que les PJ ne se montrent particulièrement rusés. Sinon, leur meilleure chance sera de réussir un **test de *Bluff* [WJRF2 : test de *Baratin*]** (*Comédie* **[WJRF2 : *Talent artisitque (comédie*)]** +10, *Charisme* +10%, et +10% car la patrouille a bientôt terminé son service) pour continuer sans encombre. Si les PJ ratent leur **test de *Bluff* [WJRF2 : test de *Baratin*]** ils peuvent tenter un **test de *Corruption* [WJRF2 : test de *Charisme*]** (au moins 1 CO par membre de la patrouille) pour convaincre les vrais égoutiers d'oublier ce qu'ils ont vu. Comme pour la surface, les chances de croiser une patrouille d'égoutiers après l'aube passent à 30%.

Cette partie des égouts d'Altdorf est très semblable aux égouts décrits dans ***Ombres sur Bögenhafen* (*La Campagne Impériale*** p°66-67). Les collecteurs principaux possèdent deux cheminements de part et d'autre du canal, et de temps en temps des gouttières sur les cheminements viennent déverser le contenu de collecteurs secondaires dans le canal principal. De loin en loin, des échelons métalliques fixés dans le mur permettent d'accéder à une bouche d'égout dans le plafond. Les couvercles en bois des bouches d'égout sont au même niveau que la rue. Tout PJ qui souffre de claustrophobie devra réussir un **test de Cl [WJRF2 : test de FM]** pour accepter de rentrer dans les égouts puis dans les passages secrets.

En suivant les indications de Simon, les PJ trouveront assez facilement leur chemin. Ils devraient faire attention à bien refermer les portes secrètes derrière eux. Leur négligence déclencherait probablement l'alarme (60% de chance) à moins que les égoutiers ne décident de poursuivre les intrus dans les passages secrets.

L'aquifère du palais est une importante construction Naine taillée dans la pierre pour assurer un approvisionnement en eau permanent pour la cour impériale. Un engingneur nain vient occasionnellement inspecter les murs et vérifier le système de filtration de l'eau, un dispositif complexe utilisant du charbon pour filtrer l'eau en provenance du Reik et d'autres citernes. Aucune inspection ne doit avoir lieu ce matin-là. Les engingneurs nains connaissent l'existence des portes secrètes, mais ont fait serment à l'Empereur de ne jamais révéler ce secret. Si les PJ y pénètrent avant l'aube, il n'y a que 5% de chance qu'une patrouille de gardes du palais se trouve sur le cheminement qui entoure le réservoir. Après l'aube, les chances d'une telle rencontre

montent à 15%. Ces gardes donneront l'alarme s'ils remarquent les PJ dans l'aquifère. Il y a une porte normale dans le coin opposé de la pièce, près de l'autre porte secrète.

Comme prévu, il y des vêtements de rechange derrière la dernière porte secrète : des bottes, une tunique rouge et bleue avec les armoireries de l'Empereur, et un heaume. Si les PJ ont déjà vu des gardes du palais, ils en reconnaîtront l'uniforme. Ils trouveront également une bouteille de parfum senteur lilas pour couvrir la puanteur des égouts. Les PJ devraient laisser leur tenue d'égoutier en bon ordre au cas où ils devraient repartir par le même chemin.

Le passage étroit aboutit à des escaliers qui montent en serpentant jusqu'au niveau du premier étage du palais. Les PJ devront garder leurs lanternes dans les escaliers car il n'y a aucune autre source de lumière. L'ascension est rude avant d'arriver à une nouvelle porte. Si les PJ ne l'ont pas encore fait, cela pourrait être une bonne idée d'écouter à la porte avant de la franchir. Si les PJ sont partis dans les temps, le palais commence seulement à s'éveiller et il n'y aura pas d'activité dans les appartements de l'Empereur, sinon Karl-Franz est en train de dormir et les deux gardes impériaux montant la garde de l'autre côté des doubles portes de l'antichambre.

La porte secrète ouvre sur l'antichambre près de la statue d'un noble guerrier tenant son épée devant lui comme pour un salut. La statue est scellée dans le mur. L'antichambre est une salle d'attente de quatre mètres sur trois. Face à la porte secrète, les cendres rougeoient encore dans l'âtre d'une cheminée. Au milieu de la pièce, une banquette flanquée de deux chaises fait face à la cheminée. Face aux doubles portes se trouvent une porte ouvragée et une chaise avec de grands coussins près du feu (probablement celle de l'Empereur, vu la grande taille de son dossier et les armes de la famille Holswig-Schliestein sculptées dessus). De chaque côté de la cheminée des tapisseries sont pendues devant des alcôves. La tapisserie de gauche dépeint des scènes de la vie de l'Empereur Magnus le Pieux. Celle de droite représente des évènements du règne de l'Empereur Wilhelm II le Sage. Le plafond est haut de cinq mètres.

Si les PJ arrivent dans cette pièce vers l'aube, ils entendront du bruit de l'autre côté des doubles portes après qu'ils aient refermé la porte secrète (elle peut aussi rester entrebaîllée). Les PJ disposent de quatre rounds pour se cacher avant que les gardes impériaux n'ouvrent les doubles portes pour faire entrer une petite femme très âgée habillée de robes blanches et arborant un pendentif d'améthyste représentant une colombe en plein vol. Elle porte un plat avec un bouillon chaud, du pain, un morceau de fromage et des quartiers de pomme. Si les PJ essaient de se cacher correctement, le garde impérial qui ouvre la porte ne les remarquera pas (il ne regarde pas vraiment à l'intérieur).

Si les PJ restent plantés au milieu de la pièce, le garde les apercevra et se tournera vers eux. Alors qu'il saisit son arme, mais avant qu'il n'ait pu sonner l'alarme, la vieille femme s'adresse aux PJ : « Ah, vous êtes toujours de garde ? Bien. J'espère que l'Empereur n'a pas eu de nouveaux problèmes durant la nuit ? » Se tournant vers les gardes impériaux, elle déclare : « Je suis désolée, apparemment vos compagnons ne vous ont pas dit que j'avais amené ces gardes pour m'aider à soigner l'Empereur cette nuit. Sa Majesté Impériale a souffert d'un accès de fièvre dans la soirée et j'avais besoin de personnel pour le surveiller pendant que je reposais mes vieux os. Je ne suis plus si jeune ». Sur ces mots, elle referme la porte derrière elle.

Si les PJ sont cachés quand la porte se ferme, la vieille femme balaye la pièce du regard avec un sourire malicieux, et, d'une voix douce, leur demande de se montrer. Avant qu'ils ne puissent articuler un mot, la vieille femme habillée de blanc leur demande calmement de garder le silence et d'ouvrir pour elle la porte de la chambre à coucher de l'Empereur. Elle leur fait signe d'entrer avec un hochement de tête.

Si les PJ arrivent plus tard que l'aube, la vieille dame est déjà dans la chambre de l'Empereur. Elle entre dans l'antichambre après que les PJ aient refermé la porte secrète. Elle leur dit tranquillement qu'ils sont en retard et les prie de la suivre dans la chambre.

La chambre de l'Empereur est une grande pièce de quatre mètres sur neuf. Une grande cheminée flanquée de nouvelles tapisseries se trouve du même côté que la cheminée de la pièce précédente. En face de la porte par laquelle les PJ sont entrés, une grande fenêtre donne sur une cour intérieure du palais. À part la cheminée, la pièce contient un grand lit à baldaquin surmonté d'un dais, une petite table juste à côté du lit et deux chaises matelassées. L'Empereur est en train de dormir dans son lit.

Après avoir posé le plateau, la vieille femme se présente comme Eva Herzberg, une modeste fidèle de Shallya. Elle demande ensuite aux PJ leurs noms, villages de naissance et la personne qui les envoit. Les PJ hésiteront peut-être sur la réponse à donner. Eva sourit et fait remarquer qu'elle aurait tout aussi bien pu appeler les gardes, mais au lieu de cela elle a fait confiance aux PJ. Ils devraient être capables de lui faire confiance à leur tour. Si les PJ omettent de mentionner Mère Inga, le Comte von Walfen ou les Graukappen, Eva leur rappelle qu'il est plus courtois de dire la vérité.

Si les PJ se montrent honnête avec elle, Eva leur donne alors les informations suivantes :

- *Eva a été envoyée par le temple de Shallya auprès de l'Empereur pour le soigner peu de temps après l'arrivée du Prince Héritier à Altdorf, le 1er Sommerzeit.*

- *L'Empereur a commencé à récupérer de son mal inconnu après que le Prince Héritier ait interdit à la Cour de l'approcher.*
- *Eva ne sait pas de quoi souffre l'Empereur, mais elle sait qu'il garde beaucoup de force en lui.*
- *Depuis l'attentat contre le Prince Héritier (qui n'a reçu qu'une blessure légère), Eva sait que la vie de l'Empereur est en danger.*
- *Elle ne sait pas quoi penser du Prince Héritier tant son comportement est lunatique, même du point de vue de la noblesse.*
- *Eva savait que quelqu'un de la Cour tenterait de secourir l'Empereur pour le soustraire à son isolement forcé.*
- *L'Empereur est encore faible, mais il doit partir en sûreté.*

Sur ces mots, Eva leur demande comment ils pensent parvenir à s'enfuir. S'ils rechignent à lui répondre, elle leur dit qu'elle ne partira pas avec eux, mais qu'ils auront besoin de quelqu'un pour leur faire gagner un peu de temps et couvrir leur fuite. De plus, elle pourra envoyer les poursuivants dans la mauvaise direction. Elle les avertit aussi que leur plan comporte des points à éclaircir.

Pendant que les PJ discutent avec Eva, l'Empereur se réveille, mais fait semblant de continuer à dormir. Il écoute la conversation avec intérêt. Bien qu'il soit encore assez faible, Karl-Franz a commencé à prendre conscience de la situation depuis une semaine. Si les PJ ont vu l'Empereur aux funérailles du Grand Théogone, ils pourront remarquer que son apparence extérieure s'est améliorée : à présent il ressemble à un jeune quinquagénaire et ses cheveux paraissent reprendre leur couleur naturelle.

Si les PJ semblent suggérer qu'il leur suffit d'accompagner l'Empereur en se faisant passer pour son escorte, l'Empereur se dressera alors sur son lit pour répondre « Ce ne serait pas une bonne idée. » Il continue en expliquant aux PJ qu'il est prisonnier en son propre palais. Karl-Franz croit que s'il était pris avec les PJ, ces derniers seraient considérés comme des kidnappeurs, et seraient exécutés malgré tout ce que pourrait dire l'Empereur « malade ». À part les offices d'Eva et les visites régulières de Martin Fechner, le secrétaire du Prince Héritier, personne n'a été autorisé à venir le voir. On lui a même refusé d'aller se promener dans les jardins du palais. Karl-Franz sait qu'il a été déclaré trop malade pour pouvoir recommencer à exercer son autorité, et qu'il sera probablement déposé de son trône au moment où il cessera d'être utile. Malgré sa faiblesse, il sait qu'il doit quitter le palais pour un lieu sûr le plus tôt possible.

« Nous avons appris que l'on a attenté à la vie de Wolfgang. Notre héritier n'est pas naturellement téméraire, quoi qu'il tire de son statut une grande arrogance. Nous ne



doutons pas que des hommes ambitieux et déterminés le tiennent sous leur contrôle. S'il ne l'a pas déjà fait, Wolfgang va bientôt s'attaquer à nos plus fervents fidèles, y compris notre cousin Siegfried von Walfen. Nous devons quitter le palais et la ville sans être vu. Malheureusement, nous n'avons aucun accoutrement pour voyager.

Eva dit alors à l'Empereur qu'il doit se restaurer avec ce qu'elle lui a apporté avant de prendre ses jambes à son cou. « Cela ne vous fera aucun bien de vous glisser dehors sans avoir mangé auparavant, Votre Majesté Impériale », lui reproche Eva avec un ton joueur.

Les PJ devraient se souvenir qu'il y a un jeu de vêtements supplémentaires derrière la porte secrète qui mène à l'aquifère et aux égouts. Ces vêtements doivent sentir horriblement mauvais, mais cela fera l'affaire.

À cet instant, les PJ devraient s'inquiéter de deux problèmes supplémentaires. Le premier consiste à rouvrir la porte secrète de l'antichambre si les PJ l'ont refermée derrière eux. Eva leur dira qu'il faut tourner le pommeau de l'épée que tient la statue jusqu'à entendre un 'clic'. Le second problème concerne Eva : comment pourra-t-elle expliquer que l'Empereur a quitté ses appartements sans être vu par les deux gardes des doubles portes, une fois que son absence aura été remarquée ? Eva sourit et répond qu'elle prétendra que c'est l'œuvre d'une magie sournoise : les magiciens font l'objet de nombreuses suspicions, n'est-ce pas ?

Si les PJ continuent de perdre du temps, l'Empereur fait remarquer que tout retard leur fait prendre des risques inutiles. Si le sosie de Kastor Lieberung est présent, l'Empereur remarque sa ressemblance avec le chancelier Johann Heinz et demande s'ils ont un lien de parenté. Karl-Franz n'en parlera pas, mais il suspecte le chancelier de trahison depuis qu'il recouvre ses esprits.

GARDE DU PALAIS

Compétences : Bagarre, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langage secret - jargon des batailles.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	3	8	40	1	29	39	29	29	29	29

Dotations : épée, casque, chemise de mailles sous une tunique bleue et rouge ornée des armes de l'Empereur, 1D6 CO, 3D10pa, 1s.

ÉGOUTIER

Compétences : Coups assommants, Coups puissants, Orientation (sous terre uniquement)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	39	4	3	8	41	2	30	28	29	30	30	28

Dotations : gourdin, épée, gilet de cuir (0/1PA Tronc), brassard bleu et rouge avec l'insigne du guet des égouts, lanterne, 1D6 CO, 2D6 pa, 3D6s.

Un membre de la patrouille porte une arbalète (P32/64/300 **FE**4 **Rch**1) et des carreaux à la place du gourdin et de la lanterne.

Fuir Altdorf

Peu importe le plan élaboré par les PJ, ils devront en premier lieu passer par la porte secrète et descendre les escaliers. À partir de là, c'est à eux de décider par quel chemin ils prendront la fuite. Quel que soit ce chemin, l'état de faiblesse de l'Empereur les ralentira.

Une solution serait de retourner à l'aquifère, gagner la porte qui mène à l'intérieur du palais dans l'espoir de trouver le chemin des cuisines, et une fois dans les cuisines, trouver la porte par laquelle les vivres sont livrées au palais. Les PJ peuvent espérer profiter de la confusion que provoquera la livraison des denrées pour fuir discrètement. Si les PJ soumettent ce plan à l'Empereur, il répondra qu'il est dubitatif sur les chances de réussite. Tout ce qui concerne l'approvisionnement incombe au sénéchal, et ce dernier n'ennuie pas son maître avec ce genre de détail. De plus, Karl-Franz est peu familier de cette partie du palais et ne sera pas d'une grande aide pour guider les PJ. En revanche, ce dont l'Empereur est sûr, c'est qu'il y a de fortes chances qu'il soit reconnu par les valets, les domestiques et les filles de cuisine. Note pour le MJ : probabilité de base de 85%, car beaucoup de domestiques ont vu l'Empereur, même si lui les a à peine remarqués.

Les PJ voudront peut-être se convaincre qu'ils s'enfuiront plus rapidement en utilisant les rues plutôt que les égouts. Ils ne réalisent peut-être pas qu'avec l'aube, la cité s'est réveillée et qu'il y a beaucoup plus de gens dans les rues. Un **test d'Int** réussi leur fera comprendre que plus ils seront proches du palais, plus ils auront de chances d'être pris.

Comme avant-goût des difficultés qui les attendent, un groupe de quatre gardes du palais fait une patrouille dans l'aquifère au moment où les PJ atteignent la porte secrète qui mène à cette pièce voûtée. Si les PJ s'arrêtent et réussissent un **test d'Écoute [WJRF2 : test de Perception]** (bruits normaux, +10% pour *Acuité auditive*) ils peuvent entendre la patrouille arriver. Mais si les PJ passent la porte secrète sans précaution, les gardes les remarquent immédiatement (il n'y a aucune lumière dans la pièce, il faut une lanterne pour progresser à l'intérieur) et somment les intrus de dire qui ils sont et comment ils sont arrivés là. Si l'Empereur est en vue, mais pas dans la zone éclairée par la lanterne des gardes et derrière plusieurs PJ, il y a 65% de chance de base qu'il soit reconnu. Dans ce cas, deux des gardes se précipitent vers la porte pour donner l'alarme en hurlant que l'Empereur a été enlevé, tandis que les deux autres empêchent les PJ de poursuivre leurs camarades. Le passage ne fait que 70 cm de large et le réservoir est profond de 4,5 m.

Si les PJ n'arrivent pas à réduire les gardes au silence avant que l'un d'entre eux ne s'échappe par la porte, ils feront mieux de tuer les gardes restants et de battre en retraite vers les égouts. Conscient de l'enjeu, l'Empereur assiste à la scène l'air sombre, mais reste silencieux. Des PJ qui ont réussi à éviter la patrouille en attendant la fin du contrôle de routine devraient arriver à la conclusion qu'il ne serait pas très sage d'essayer de se faufiler à travers le palais. La meilleure option serait de continuer par l'un des deux tunnels des collecteurs principaux jusqu'à ce qu'il débouche à l'air libre ou qu'une bouche d'égout leur permette de remonter à la surface en sûreté et suffisamment loin du palais.

Mais si les PJ insistent pour traverser le palais, la porte de l'aquifère s'ouvre sur un corridor. À droite des escaliers montent aux cuisines, dans le coin nord-ouest du palais. À gauche le corridor mène à l'office du Maître des geôles. Ce corridor n'est pas l'entrée principale du complexe de tunnels creusés dans les soubassements du palais, mais c'est celui que le Maître des geôles utilise lors de ses rares visites dans son « domaine ».

Il est plus probable que les PJ choisiront de passer par les égouts, du moins au début. Que les fuyards prennent l'un ou l'autre des deux collecteurs principaux, ils croiseront une patrouille d'égoutiers peu après avoir refermé la porte secrète. À la différence de la patrouille que les PJ ont pu rencontrer plus tôt dans la nuit, ces hommes viennent juste

de prendre leur service et ne laisseront pas partir des inconnus sans les contrôler, en particulier si un ou plusieurs membres du groupe sont habillés comme des gardes du palais. Dans ce cas, les PJ doivent réussir un **test de *Bluff* [WJRF2 : test de *Baratin*]** pour se débarrasser de la patrouille. En cas d'échec, le pot-de-vin sera élevé, surtout si les PJ ont l'air pressés (à partir de 2 CO par égoutier). Il y a une petite probabilité (10%) qu'un des égoutiers reconnaisse l'Empereur. Si les PJ les attaquent, un ou deux égoutiers à l'arrière de la patrouille s'enfuiront pour donner l'alerte.

Si les PJ décident de remonter à la surface pour progresser par les rues de la ville après un bout de chemin dans les égouts, il y a 35% de chance qu'une patrouille du guet leur tombe dessus au moment où ils s'extirpent des égouts. Les gardes du guet asticoteront les PJ habillés en égoutiers en les appelant les « rats d'égouts » ou les « hommes-taupes » et autres sobriquets. Par contre, si un ou plusieurs membres du groupe portent l'uniforme des gardes du palais, les hommes du guet poseront des questions plus précises, car rien ne peut justifier la présence d'un tel garde dans les égouts. Une fois de plus, les PJ doivent bluffer ou corrompre les forces de l'ordre. Il y a 35% de chances qu'un garde reconnaisse l'Empereur. Les gardes voudront alors embarquer tout le monde pour tirer ça au clair à leur caserne. Les PJ peuvent s'en sortir avec un *Bluff* **[WJRF2 : test de *Baratin*]** à -20% (+10% pour *Séduction*). En cas d'échec, les gardes tentent d'arrêter les PJ et l'alarme est donnée, ameutant une deuxième patrouille au bout de 2D6+2 rounds.

Pour encore faire empirer la situation, les choses ont changé au palais. Eva a quitté les appartements de l'Empereur une demi-heure après le départ des PJ. Elle a dit aux gardes impériaux de service que l'Empereur faisait une sieste et qu'il ne devait pas être dérangé. Un quart d'heure plus tard, Martin Fechner et son assistante Greta Cranach viennent rendre visite à l'Empereur. Les gardes leur interdisent d'abord l'entrée, mais Herr Fechner produit un mandat signé autorisant son entrevue avec l'Empereur. Les gardes laissent alors entrer les représentants du Prince Héritier. Quelques instants plus tard, Fechner et Cranach ressortent en s'écriant que l'Empereur a disparu. Après une fouille rapide des appartements, les deux gardes se hâtent de rendre compte à leurs supérieurs.

Les gardes impériaux et les gardes du palais sont rapidement envoyés renforcer la surveillance des portes de la ville. Le Prince Héritier ne peut cependant pas lancer une recherche à grande échelle : il ne veut pas que se répande la nouvelle que le palais a perdu la trace de l'Empereur. Néanmoins l'ordre a été donné aux patrouilles du guet et des égoutiers d'être particulièrement vigilants et de rendre compte à leurs supérieurs de toute activité suspecte.

Le temps que les PJ atteignent les murs de la ville (par les égouts ou pas), des groupes sont déjà à leur poursuite ou cherchent des suspects. Si les PJ ont déjà croisé une ou plusieurs patrouilles, les membres de ces patrouilles raconteront ce qu'ils ont vu à leurs officiers. Ces informations permettent aux forces de l'ordre de mieux diriger leurs recherches et d'envoyer rapidement des renforts dans la bonne direction. Si les PJ réussissent à atteindre la poterne, ils devront rester prudents. Il y a 25% de risque qu'une patrouille du guet surgisse pendant que les PJ essaient de débloquer et de déverouiller la porte pour s'enfuir. Le guet ayant été averti qu'il devait se montrer attentif à tout évènement inhabituel, les gardes iront vérifier qui sont les PJ. Ils poseront des questions pour la forme à des PJ habillés en gardes du palais, même s'ils s'attendent à être rabroués de la manière qui sied à des gardes d'un statut « plus élevé ». Si les PJ leur répondent courtoisement, ils seront un peu déboussolés et deviendront légèrement suspicieux. Mais si les PJ n'éveillent pas leurs soupçons, la patrouille du guet repartira. Avant cela, la probabilité pour que l'un des gardes reconnaisse l'Empereur est de seulement 20%, car aucun d'entre eux ne s'attend à rencontrer le chef de l'État accompagné de ses gardes et de sa suite dans ces rues-là. Mais si cela arrive, le guet procèdera à l'arrestation et utilisera ses sifflets pour appeler du renfort.

Le guet fera preuve de plus de zèle si les PJ sont vêtus comme des égoutiers, et sommera le groupe de justifier son activité (le statut des égoutiers est inférieur à celui des gardes « de la surface »). Il y a là 30% de chance que l'Empereur soit reconnu pendant que les gardes cherchent des criminels parmi les PJ (la plupart des Altdorfers n'ont pas vu l'Empereur d'assez près pour pouvoir l'identifier avec des vêtements inhabituels). Si l'alarme est donnée, une autre patrouille interviendra 2D6+2 rounds plus tard pour prêter main-forte à leurs camarades.

Une fois la poterne franchie, les personnages devront littéralement porter l'Empereur pendant le reste de leur fuite. Karl-Franz est encore trop faible pour soutenir le rythme et doit se reposer le plus tôt possible. Leur seul espoir est d'atteindre les zones marécageuses qui bordent le Petit Reik et de trouver leur chemin dans les roseaux et les herbes hautes jusqu'à l'endroit où Erich Alder les attend avec les chevaux. Toute patrouille du guet qui aperçoit les PJ en train de fuir par la poterne entamera la poursuite tandis que quelques gardes partiront rendre compte en courant. Il y a heureusement peu de chevaux à Altdorf pour se lancer à leur poursuite, car la majorité des montures ont été envoyées au Reikmarschall Helborg pour constituer sa cavalerie.

Si les PJ ont eu la chance de choisir le collecteur qui les amène directement au Petit Reik, ils n'ont plus qu'à suivre le cours d'eau paresseux en l'amont jusqu'au point de

rencontre avec Herr Alder. Il faudra du temps aux autorités d'Altdorf pour réaliser que leur gibier a quitté la ville. Les aventuriers seront alors loin sur la route qui mène à Hartsklein.

Si un ou plusieurs PJ sont arrêtés, leur rôle dans la mission de sauvetage est terminé. Ces PJ seront enfermés dans les donjons du palais et accusés de trahison. Leur séjour dans les ténèbres, le froid et l'humidité ne sera interrompu que par la séance d'interrogation aux mains des bourreaux impériaux. Si les PJ parviennent à escorter l'Empereur jusqu'au point de rendez-vous avec Erich Alder, ce dernier leur donne les chevaux nécessaires pour assurer leur fuite. La menace que représente d'éventuels poursuivants (réels ou imaginaires si les PJ n'ont pas été repérés) devrait être une motivation suffisante pour que les PJ fuient le plus rapidement possible.



GARDE IMPERIAL

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	62	59	5	5	14	61	3	50	55	49	52	53	51

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Arme de spécialisation – armes à deux mains, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Équitation, Esquive, Étiquette, Héraldique, Langage secret - jargon des batailles.

Dotations : épée, hallebarde (**CC**-10, **D**+2, **I**+10 [le premier round et à chaque passe gagnante]), casque, cotte de mailles à manches et plastron de cuirasse (2PA Tronc, 1PA Bras et Jambes) sous un tabard orné des armoiries de l'Empereur, 3D6 CO, 2D6 pa.

SOLDAT DE LA GARNISON D'ALTDORF

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	3	8	40	2	29	39	29	29	29	29

Compétences : Bagarre, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langage secret - jargon des batailles.

Dotations : épée, casque, chemise de mailles sous un tabard bleu et rouge arborant les armoiries d'Altdorf, 1D6 CO, 3D10 pa.

GARDE DU GUET

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	39	4	3	8	41	2	30	28	29	30	30	28

Compétences : Coups assommants, Coups puissants.

Dotations : gourdin, chemise de mailles, brassard rouge et bleu avec l'emblème du guet d'Altdorf, lanterne sur perche, 1D6 CO, 2D6 pa, 3D6 s.

SERGENT DU GUET

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	49	4	43	10	51	2	40	38	39	40	40	38

Compétences : Bagarre, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Langage Secret - jargon des Batailles

Dotations : épée, chemise de mailles, brassard rouge et bleu avec l'emblème du guet d'Altdorf, arbalète (P32/64/300 **FE**4 **Rch**1) et carreaux, 2D6 CO, 3D6 pa.

C'est la guerre !

Quelle que soit l'issue des événements précédents, les aventures dans Altdorf toucheront à leur fin. Mais au lieu d'être récompensés comme il se doit, les PJ doivent reprendre du service avec pour mission de s'occuper de la médiation entre les camps ennemis, avant que l'unité du pays ne vole en éclats sans espoir de réunification. Avant qu'ils ne puissent mener à bien leur tâche, les PJ doivent régler des comptes avec ce qu'il reste de la Main Pourpre et des Fils d'Ulric. Après avoir remporté ces batailles décisives, les PJ devront remettre des courriers à l'attention des deux camps ennemis qui s'affrontent dans l'est du pays, et assisteront finalement aux négociations de paix. Là, ils devront faire face à une ultime épreuve terrifiante.

Restauration

Que les PJ sauvent l'Empereur ou échouent dans la tentative, les évènements s'enchaînent pour aboutir à la restauration de l'Empereur sur son trône (voir *Le Retour Triomphal*). La déroute soudaine de l'armée d'invasion du Middenland révèle tout autant les faibles capacités de chef de von Bildhofen que le manque de conviction avec laquelle la province est entrée en guerre. Les marchands de Carroburg en particulier utilisent leur influence politique et économique pour miner l'autorité de von Bildhofen.

Avec la masse de l'armée du Reikland sous ses ordres, le Reikmarschall Helborg prend alors une décision cruciale…

L'arrivée de l'Empereur

Si les PJ ont réussi à récupérer leurs montures avec l'Empereur, ils chevauchent jusqu'à Hartsklein sans être inquiétés. Les PJ n'en savent rien, mais aucune force n'a encore été lancée à leur poursuite. À la découverte de la disparition de l'Empereur, le Grand Prince Wolfgang Holswig-Abenauer est resté indécis et inactif. Le capitaine Erwin von Mühlerberg a dirigé l'effort de recherche tant que les PJ se trouvaient encore dans les murs d'Altdorf et ses environs immédiats, mais le Secrétaire Martin Fechner (et sans aucun doute la traînée qui lui sert d'assistante, Greta Cranach) a sapé ses efforts.

Cependant, beaucoup de conseillers de l'Empereur ont été emprisonnés dans les prisons du palais, notamment le Lecteur de la cour, le chancelier et le Comte von Walfen. Une liste de tous ceux qui doivent être « interrogés » existe toujours, mais ces personnes attendront que le destin de l'Empereur soit connu. Le Prince Héritier s'est trouvé plutôt « mal à l'aise » quant à prendre la décision de les arrêter.

En fin d'après-midi, le Prince Héritier se décide à envoyer une lettre cachetée au Reikmarschall Helborg, qui informe ce dernier de la disparition de l'Empereur aux mains d'extrémistes ulricains. La lettre lui ordonne d'envoyer des éclaireurs rechercher ces criminels à la frontière avec le Middenland et de pendre les coupables sans procès.

Si la tentative de sauvetage de l'Empereur a commencé avant l'aube du 10 Sommerzeit, les PJ auront atteint le village de Hartsklein en milieu d'après-midi après être passés à Gluckshalt. Comme prévu, Sigmund Beere, le tenancier de l'auberge des Sept Étoiles, leur restitue l'équipement laissé plus tôt à Simon. Sigmund fournit aussi des vêtements propres pour l'Empereur. Si les PJ ont étés particulièrement rapides, ils atteindront le village de Walfen trois heures plus tard, avant que le courrier du Prince Héritier n'atteigne le Reikmarschall.

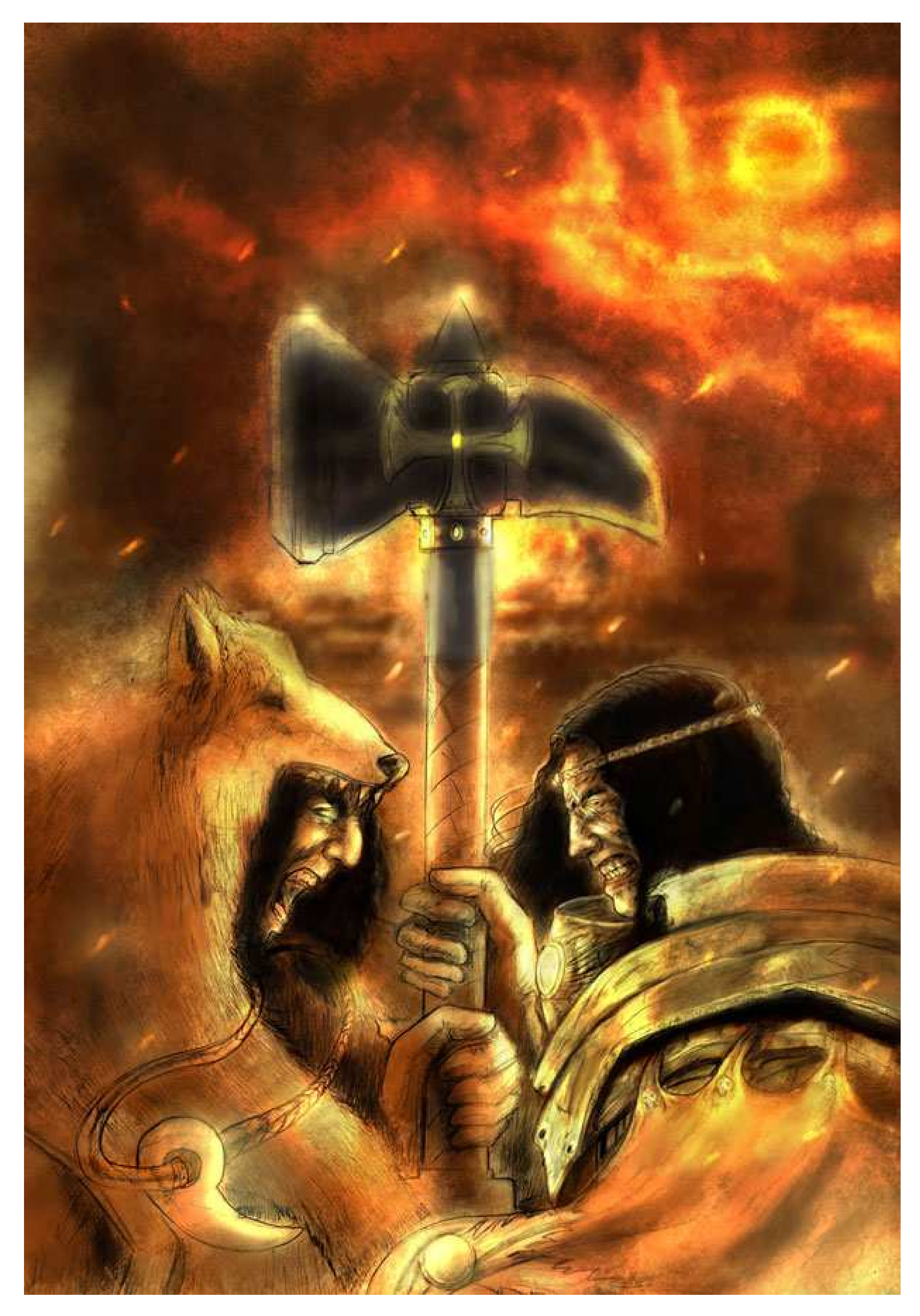
Le Château Walfen est situé au sud du village. Alors qu'ils ne sont plus qu'à une lieue du Château, les PJ aperçoivent sept cavaliers en livrée blanche qui chevauchent vers eux. Les PJ pourront les remarquer de loin en réussissant un **test d'*Observation* [WJRF2 : test de *Perception*]** (*Acuité visuelle* +10%). Les PJ penseront peut-être à retourner se cacher dans la forêt en espérant semer ces cavaliers, mais cela ne servira qu'à retarder la confrontation, un des hommes en blanc est en effet un expert en pistage.

Si les PJ décident d'attendre les cavaliers, ces derniers se rapprocheront à 50 mètres et demanderont aux personnages de décliner leurs identités. Si ces derniers disent la vérité, ils seront directement escortés jusqu'au Château Walfen pour être amenés devant le Reikmarschall.

Si par contre les PJ inventent une histoire, l'Empereur épuisé lève les yeux mais ne dit rien. Si les PJ persistent à mentir, un des hommes en blanc reconnaît l'Empereur et tire son épée en criant : « ils ont l'Empereur ! ». Les six autres dégainent leurs armes et tentent d'encercler les PJ. En voyant le tour que prennent les choses, Karl-Franz interviendra si les PJ cherchent à fuir. Il ordonne « Arrêtez ! » d'une voix que personne n'avait entendue depuis longtemps. Les cavaliers s'arrêtent et inclinent la tête. L'Empereur reprend la parole : « Nous désirons voir le Reikmarschall ».

Si les PJ ont lancé tardivement leur tentative de sauvetage, le Reikmarschall a reçu la missive du Prince Héritier et a envoyé des patrouilles à la recherche de l'Empereur. Dans ce cas, jouez les trois paragraphes précédents en ajoutant une patrouille de cinq cavaliers qui arrivent à l'insu des PJ dans leur dos au moment où ils aperçoivent la première patrouille. Cela devrait les dissuader de fuir.

Le trajet jusqu'au château se déroule sans incident. Les cavaliers du Reikland chevauchent en silence et annoncent



l'arrivée de l'Empereur à l'entrée du château. Des palefreniers sont appelés pour emmener les chevaux aux écuries. Puis des valets guident les PJ jusqu'à des chambres privées où ils peuvent se laver. Quelques heures plus tard, un valet de chambre accompagné par des hommes d'armes apparaît pour dire aux PJ que le Reikmarschall Helborg veut les voir sur-le-champ.

Les aventuriers sont escortés jusqu'à la grande salle du Château Walfen. L'Empereur est assis sur la grande chaise. Deux autres hommes sont présents, un de chaque côté de l'Empereur. Le premier est assis à sa droite tandis que le second est debout derrière lui à sa gauche. L'homme assis demande aux PJ de s'asseoir sur les sièges disposés face aux trois hommes. Il n'y a aucun garde dans la pièce.

Une fois que les PJ ont pris place, l'homme assis se présente comme étant le Reikmarschall Kurt Helborg, et désigne l'autre homme comme Ludwig Schwarzhelm, le nouveau champion de l'Empereur. Il dit aux PJ qu'il n'a que de vagues informations sur les évènements récents à Altdorf et il voudrait que les PJ lui racontent tout ce qu'ils savent. Le Reikmarschall est un très fin psychologue et écoutera avec beaucoup d'attention le récit qui lui est fait. Il sera prompt à questionner le narrateur dès l'instant où il perçoit une incohérence.

À la fin du récit, le silence s'installe. Le Reikmarschall les regarde pendant quelques instants, mesurant ce qu'il vient d'apprendre. Puis il brandit une dépêche marquée du sceau impérial et affirme qu'il a reçu ce message du Prince Héritier juste avant qu'il ne les fasse appeler. Helborg annonce aux PJ qu'il a reçu l'ordre du Prince Héritier de les exécuter sommairement.

L'Empereur sourit d'un air rusé et déclare : « Nous avons fait annuler cet ordre. Nous avons décidé que vous seriez d'une plus grande utilité en rejoignant notre garde d'honneur. Pour être sûr que tout se passe comme prévu, nous vous avons placés sous les ordres de Herr Schwarzhelm pour notre retour à Altdorf sur le trône impérial. » L'Empereur leur conseille de se reposer. Le voyage retour vers Altdorf débutera deux heures avant l'aube.

En passant par la porte extérieure

Si un ou plusieurs PJ ont été capturés pendant la fuite, leurs camarades voudront les secourir à présent que Sa Majesté Impériale est en sûreté. Il faut bien-sûr que les PJ aient un plan qui leur permette de parvenir jusqu'aux donjons sans être vu. Le Reikmarschall Helborg suggère que les PJ attendent jusqu'au matin pour revenir à Altdorf avec l'Empereur. Une fois Karl-Franz rétabli sur son trône, les personnes emprisonnées illégalement seront libérées.

Les PJ peuvent considérer que cette option est la plus sage. Mais ils peuvent aussi se sentir obligés de faire tout ce qui est en leur pouvoir pour sauver leurs amis des tortionnaires impériaux. Après tout, si le rang du Comte von Walfen lui garantit l'immunité contre les délicates attentions des bourreaux, ceux qui travaillent pour lui ne sont nullement protégés. Le Reikmarschall demande seulement que les PJ jurent de ne pas divulguer la nouvelle que l'Empereur revient à Altdorf. Il ne veut pas que la personne qui tient le Prince Héritier sous son influence soit avertie de ce projet.

Avant que les PJ ne partent, le Reikmarschall Helborg leur demande quel est leur plan pour pouvoir entrer dans Altdorf. Si les PJ projettent de simplement refaire le chemin inverse par les égouts, Helborg leur dira que le chemin par lequel ils sont passés est connu des autorités et qu'il se pourrait bien qu'on leur tende un piège s'ils repassent par là. Si cela les intéresse, le Reikmarschall peut leur suggérer de voyager déguisés sur l'un de ses propres bateaux. Il doit envoyer un messager pour faire un compte-rendu de ce qu'il se passe sur le front et les PJ pourraient alors se mélanger à l'équipage du bateau. Helborg croit fermement que les PJ ont une bonne chance de passer inaperçu puisque personne ne les suspecterait de voyager sous sa bannière. D'ailleurs, la journée passée à voyager vers l'aval serait plus rapide que par la route et elle donnerait aux PJ, clairement épuisés, une chance de se reposer.

Si les PJ acceptent cette proposition, ils peuvent atteindre Altdorf avant le 12 à minuit. S'ils préfèrent s'en remettre à leurs propres plans, il est peu probable qu'ils rejoignent Altdorf avant 2 heures du matin, le 11 Sommerzeit. Dans le deuxième scénario, les PJ seront très fatigués étant donné la longue journée qu'ils ont passée à escorter l'Empereur du Palais impérial jusqu'à son armée. Leur fatigue les affectera de la façon suivante : CC-10, CT-10, E-1, Dex-5, Int-5, FM-5 et Soc-5 **[WJRF2 : CC-10, CT-10, E-10, Ag-5, Int-5, FM-5 et Soc-5]**.

Les PJ soucieux de sauver leurs compagnons peuvent essayer de retracer leur chemin dans l'espoir de pénétrer furtivement dans le Palais impérial. Ils trouveront la poterne et la sortie sur le Reik gardées par un groupe de quatre gardes de la garnison. La sortie sur le Petit Reik est encore ouverte, mais une patrouille de six égoutiers a reçu l'ordre de garder l'écœurant endroit où l'égout de la ville se vide dans le petit aqueduc souterrain. Les PJ peuvent combattre pour forcer le passage (en risquant de déclencher une alarme qui n'apportera que plus de gardes) ou ils peuvent revenir sur leurs pas afin de trouver une autre solution. L'obscurité est susceptible de fournir aux PJ assez de couverture pour observer les murs de la ville pendant assez de temps pour trouver l'endroit le moins surveillé.

Si les PJ voyagent en bateau, les gardes de la porte du fleuve les ignorent. Ils autorisent le bateau à entrer dans la

ville et à s'amarrer aux docks une fois que le messager leur raconte l'objet de sa mission. Deux gardes restent sur le bateau pour le fouiller et s'assurer qu'il n'y a pas de marchandises passées en contrebande (ils n'en trouveront aucune), pendant que deux autres gardes escortent le messager jusqu'au palais. Les gardes ne font rien d'autre que de jeter un coup d'œil et ignoreront totalement les PJ.

Quelle que soit la manière dont ils sont arrivés dans les rues d'Altdorf, les PJ peuvent facilement revenir à l'endroit où ils sont entrés pour la première fois dans les égouts, en supposant qu'ils parviennent à éviter de se faire repérer par une des patrouilles du guet tandis qu'ils violent le couvre-feu. Puisque les PJ ne sont pas revenus par ce chemin, les autorités ne connaissent pas cette entrée (à moins que les PJ aient laissé d'une façon ou d'une autre leur carte derrière eux ; dans ce cas, il y aura un groupe de gardes pour les attendre dans le passage secret).

Si les PJ ont eu le malheur d'être vus entrant dans l'aquifère par l'une des portes secrètes par le passé, alors ces portes auront été scellées par des planches clouées en travers et le réservoir du palais sera gardé. Des PJ négligents peuvent se retrouver nez à nez avec une patrouille et devront combattre pour leur liberté, ce qui ne sera pas facile. Si les PJ ont pris leurs précautions, la grande salle sera alors vide et l'espace libéré leur permettra d'atteindre les cachots.

Les PJ devront cependant se montrer prudents, car le couloir qui mène aux cachots du sous-sol passe par les bureaux du Maître des geôles et monte également aux cuisines dans la direction opposée. Les PJ doivent se débrouiller ne pas se faire repérer. Comme les domestiques du dessus sont probablement en train de dormir, les PJ doivent se déplacer aussi silencieusement que possible pour éviter de les réveiller. De l'aquifère, le couloir tourne sur la gauche, puis légèrement sur la droite avant une ligne droite longue de 900 m. Le couloir se termine par une porte en chêne verrouillée (**DS** 5%) **[WJRF2 : test de *Crochetage* Normal]**).

Bien que le maître des geôles ne soit pas de service à l'heure où les PJ arrivent, le geôlier de nuit, Axel Quiddle, utilise son bureau pour faire un petit somme. Les gardes de la prison surveillent l'entrée principale de la prison de l'Empereur puisque personne ne s'attend à une tentative de libération venue de l'arrière (ce passage est peu utilisé et peu connu). Si un PJ pose son oreille contre la porte, il entendra Axel ronfler au loin (le ronflement est détecté automatiquement car c'est un bruit normal). Le geôlier est profondément endormi et le ses ronflements couvriront le bruit de toute tentative de forcer la serrure. Si les PJ essayent de défoncer la porte, le bruit réveillera Axel qui tombera de la chaise capitonnée du Maître des geôles. Axel exige que le domestique qui vient de le déranger s'identifie. Les PJ peuvent alors essayer d'amener Axel à ouvrir la porte. Le MJ peut souhaiter faire faire au PJ concerné un **test de Soc [WJRF2 : test de Charisme]** (+10% pour *Comédie* **[WJRF2 : *Talent artistique (comédie)*]**, +10% si le PJ est une femme, +10% pour *Séduction*). Le MJ peut appliquer d'autres modificateurs si le PJ fait un effort de comédie.

Les PJ peuvent rapidement maîtriser Axel grâce à leur nombre. Ils devront s'assurer de le maîtriser correctement. Bien qu'il ait promis d'être sage, Axel essayera de s'échapper à la moindre occasion afin de déclencher l'alarme. Une des options qu'ont les PJ est de fabriquer une laisse autour du cou du geôlier, d'attacher ses mains, et de le bâillonner. Il peut alors amener les PJ aux cellules où leurs camarades sont gardés sans lui laisser l'opportunité de faire quelque chose regrettable. Axel est passif et peu coopératif au début (le « Ah j'peux m'rappeler d'aucun prisonnier d'ici correspondant à c'te description »), mais plusieurs bonnes claques ou des menaces de sévices corporels devraient le guérir de ce genre d'attitude.

Tout PJ qui 'manipule' Axel a 10% de chance de récupérer une partie de ses puces. L'infestation pourra affecter périodiquement le PJ en lui diminuant ses caractéristiques **CC** et de **Dex [WJRF2 : Ag]** de – 5, au choix du MJ pendant 1D6 rounds. Axel ne pourra pas mener les PJ à von Walfen ou à d'autres prisonniers de noble extraction. Ces individus sont gardés dans un logement plus 'adapté' ailleurs dans les cachots.

Emprisonnés !

Avant qu'ils ne puissent être sauvés, les PJ capturés passeront un sale moment. Ils seront molestés et dépouillés de toutes leurs possessions. Avec leurs chemises et quelques sous-vêtements pour tout habit, les PJ capturés seront séparés et jetés dans de sombres cellules. La température sera relativement fraîche, et les PJ se trouveront bientôt pris de tremblements. Pour l'intérêt du jeu, les PJ peuvent avoir été jetés dans des cellules adjacentes, ainsi ils pourront quand même comuniquer.

Le temps passe, sans qu'il soit cependant possible pour les PJ de savoir depuis combien de temps ils sont là. Au bout d'un moment, quatre gardes apparaissent pour escorter un des prisonniers afin de le conduire devant le tortionnaire impérial. Les gardes auront tendance à choisir un PJ considéré comme plus facile à 'casser' : un voleur, un lettré, un homme du commun, ou encore un magicien. Les guerriers et les Nains seront laissés dans leurs cellules, car ils sont perçus comme des cibles plus dures à faire plier lors d'un interrogatoire.

Si cela intéresse le MJ, il pourrait faire jouer la scène de la torture du PJ (étendu sur une table, la bride serrant le cou, ou les nœuds d'une corde faisant pression sur ses yeux au

moment où celle-ci est serrée). Sinon, il pourrait simplement informer le ou les PJ qu'ils ne se souviennent que de la douleur qu'ils ont pu ressentir au moment de la torture. Au final, les PJ torturés verront leurs **B** réduits de 2 **[WJRF2 : 3]**, sans compter une réduction provisoire de leur **E** et **FM** de 10%. Si jamais leurs yeux sont touchés, il se pourrait bien que leur **CT** soit réduite de moitié également. Les points de Blessures seront regagnés à la vitesse normale. Les caractéristiques temporaires seront récupérées avec un jour complet de repos hors d'une cellule de prison. Le MJ peut décider (en leur faisant passer des tests de **FM** si nécessaire) que les PJ ont réussis à se taire face aux questions du tortionnaire ou s'ils ont avoué tout ce qu'ils savaient. Les PJ astucieux pourraient essayer de laisser échapper des demi-vérités et des mensonges afin de réduire leur supplice.

AXEL QUIDDLE, Geôlier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	28	4	5	9	28	1	30	27	28	29	38	24

Compétences : Escamotage, Immunité aux maladies, Immunité aux poisons (humanicide, animalicide, venin d'araignée).

Dotations : matraque, trousseau de clefs, bouteille de vin bon marché, puces.

Après leur passage chez le tortionnaire, les PJ épuisés sont à nouveau jetés dans leurs sombres cellules, sans aucune nourriture, et seulement un peu d'eau de couleur douteuse pour boire. Laissés dans l'obscurité, les PJ ne peuvent pas discerner d'où viennent les petits bruits de grincement ou les couinements qu'ils entendent. Le MJ devrait jouer à fond l'ambiance 'prison', pour leur faire réaliser que l'emprisonnement est vraiment une expérience glauque.

Si les PJ tentant de secourir leurs compagnons parviennent jusqu'à leurs cellules, ils ne pourront retrouver ni les vêtements, ni l'équipement des prisonniers. Tout a été partagé depuis un moment entre les gardes qui les ont capturés et ceux des cachots. Axel manipulera ses clefs avec maladresse dans l'espoir que les gardes de nuit apparaîtront (peu probable puisqu'ils dorment à la suite d'un abus sur le vin bon marché que l'un d'entre eux a acheté avant de prendre son service), et le geôlier trouvera finalement les bonnes clefs.

Une fois que leurs camarades sont libres, les PJ feraient bien d'assommer Axel et de le jeter dans l'une des cellules. Ils pourront alors revenir en arrière et ressortir des geôles impériales. Le problème va se poser alors de savoir où aller avec une partie des leurs si peu habillés. Rester dans les égouts est une solution, mais ils courent le risque d'être repris, surtout si les autorités se rendent compte de leur évasion.

Une décision plus sage serait de se diriger vers le temple de Mórr, une fois que les patrouilles du guet d'avant l'aube soient passées. La grande prêtresse Inga von Rabespeicher n'a pas encore été arrêtée, bien qu'elle sache que cela soit inévitable. Si les PJ arrivent au temple, l'initié de service ira la réveiller rapidement en l'informant de l'arrivée des PJ et de leur état actuel. Mère Inga envoie l'initié chercher quelques robes longues de Mórr avant qu'elle ne les rencontre. En plus de demander aux PJ de leur raconter tout ce qui leur est arrivé récemment, elle leur apprend que von Walfen et le chancelier ont été arrêtés. Alors que l'aube se lève, elle dit aux PJ de se rendre à la chapelle dans les Morrnes et de s'y cacher jusqu'à ce qu'ils puissent sans risque convenir d'un autre rendez-vous. Elle demande aux PJ de quitter Altdorf pour Nuln s'ils n'ont pas de nouvelles d'elle avant la fin de la journée.

Dans le cas où tous les PJ auraient été arrêtés et emprisonnés, le sauvetage de l'Empereur ayant échoué, tout n'est cependant pas perdu. Malheureusement pour les PJ, ils devront subir un autre jour de torture qui pourrait (à la discrétion du MJ) avoir comme conséquence certains petis dégâts mineurs tels que des doigts disloqués, des orteils cassés, des dents fendues et d'autres mauvaises contusions.

Heureusement, le Comte Siegfried von Walfen est un homme très prévoyant. Sachant son arrestation imminente, et ne pouvant prévoir les actions des PJ en cas d'échec dans la tâche qui leur était dévolue, le Comte a fait sortir d'Altdorf un membre des Graukappen sous déguisement, avec courrier urgent pour le Reikmarschall Helborg. Dans un message crypté, le Comte présente les événements récents et la situation fâcheuse dans laquelle se trouve l'Empereur, ainsi que tous les détails rapportés par les PJ à Mère Inga. Le message parvient au Reikmarschall tôt dans l'après-midi du 10 Sommerzeit.

Un retour triomphal

L'Empereur Karl-Franz passe une bonne nuit au Château Walfen après le voyage agité qui l'a arraché à sa prison dorée. Sa chambre est bien gardée et personne d'autre que le Reikmarschall ou le nouveau champion de l'Empereur n'ont l'autorisation de lui rendre visite.

Le lendemain matin, le Reikmarschall Helborg a rassemblé les chevaliers de la Reiksgard et des Grands Heaumes pour former une garde d'honneur pour escorter l'Empereur de nouveau vers Altdorf afin qu'il regagne son trône. Si les PJ sont présents, il leur est donné une position à l'avant de

la garde d'honneur. Le Reikmarschall projette de faire une grande parade pour montrer l'étendue de ses forces et reconduire l'Empereur à Altdorf. Helborg confie le commandement de l'armée du Reikland au Reikskapitän Baldur Klasen, de sorte qu'il puisse mener lui-même l'escorte en route pour Altdorf. L'itinéraire que le Reikmarschall a choisi était celui passant par Hartsklein, suivant essentiellement la route par laquelle les PJ se sont échappés.

La troupe de soixante hommes en armes mettra approximativement cinq heures pour arriver à la Porte Ouest. Un héraut souffle dans son cor pour annoncer l'arrivée de l'Empereur. Les gardes aux portes ne s'opposent pas la troupe armée et ouvrent les portes pour permettre l'accès à la ville. Alors que la garde d'honneur mène l'Empereur au Palais impérial, les rumeurs sur l'apparition de Sa Majesté Impériale se répand comme une traînée de poudre à travers les rues de la ville. Les foules se réunissent rapidement le long de l'itinéraire, et acclament un Empereur rétabli de sa maladie et le Reikmarschall victorieux. Les PJ caché dans la ville entendront les rumeurs, mais n'auront pas le temps de voir l'Empereur entrer dans le palais avec son escorte.

Le déroulement des événements prend une tournure différente si les PJ ont échoué à sauver l'Empereur. Avec la missive du Comte von Walfen en main, le Reikmarschall Helborg mobilise une partie substantielle de son armée et se déplace ses forces suivant deux itinéraires parallèles jusqu'à Altdorf. Le Reikskapitän Baldur Klasen reçoit l'ordre





de surveiller la construction des terrassements défensifs pour la protection des canons, des arquebusiers et des troupes d'arbalétriers. Ces forces, avec les piquiers, l'infanterie Naine expatriée et la cavalerie légère, sont positionnées de façon à repousser n'importe quelle attaque possible venant du Middenland.

Les soldats d'élite, en particulier les Reiksgards, voyagent par le fleuve sous le commandement de Ludwig Schwarzhelm. Parmi ces troupes sont inclus des sapeurs qui sont chargés d'ouvrir une brèche et de progresser par la sortie d'égout du Reik. Le Reikmarschall Helborg mène la cavalerie lourde - comprenant les Chevaliers du Cœur Ardent et les Grands Heaumes - sur la route de la Porte Ouest d'Altdorf. Le Reikmarschall compte gagner l'entrée à la ville, et il est prêt à combattre si nécessaire pour y arriver.

Que l'Empereur ait échappé à sa captivité ou pas, le Prince Héritier Wolfgang a compris le dilemme. S'opposer aux forces en approche pourrait avoir des conséquences tragiques pour son avenir en tant qu'Électeur et Grand Prince du Reikland. Il serait probablement considéré comme un traître et Wolfgang est tout à fait au courant du traitement réservé aux traîtres. En outre, le Prince Héritier a eu connaissance par le capitaine Erwin von Mühlerberg que les forces laissées pour maintenir l'ordre dans Altdorf étaient à peine capables de tenir, même contre cette petite partie de l'armée du Reikland. Le Prince Héritier a également écarté la recommandation de retraite préconisée par un Martin Fechner nerveux, car elle donnerait l'impression que Wolfgang avait d'autres motifs que d'assumer le trône en lieu et place de son oncle mal portant.

Helborg déploie certaines de ses troupes autour du Palais impérial et mène le reste à l'intérieur, pour accompagner l'Empereur sain et sauf. Si les PJ accompagnent le Reikmarschall, ils peuvent suivre l'Empereur et son champion à l'intérieur. Le Prince Héritier fait bon accueil à l'Empereur pour son retour au palais, mais les salutations sont très formelles, sans aucune émotion. L'Empereur remercie son héritier pour ses efforts au service de l'Empire, mais annonce qu'il vient récupérer son trône. Le moment est à peine remarquable.

Si les PJ observent les assistants du Prince Héritier, ils remarquent une femme saisissante (il s'agit de Greta Cranach, jolies courbes, cheveux noirs de jais, yeux verts) près d'un bureaucrate au regard vide que Wolfgang a présenté à l'Empereur comme étant son secrétaire, Martin Fechner. Les PJ de sexe féminin remarqueront facilement que le regard de la femme dissimule une fureur contenue. Les PJ mâles peuvent seulement repérer ce regard particulier sur un **test d'*Observation* [WJRF2 : test de *Perception*]** réussi (+10% avec *Acuité visuelle*, +10% si le PJ est un Elfe), mais ils n'arriveront pas à trouver la signification de son expression.

Le Comte Siegfried von Walfen est immédiatement libéré de sa cellule, bien que le chancelier Heinz y reste confiné. Tous les PJ qui ont été emprisonnés sont libérés en milieu de l'après-midi dans leur misérable accoutrement.

Quelle que soit leur situation (qu'ils fassent partie de l'escorte de l'Empereur, qu'ils se cachent en ville, ou qu'ils viennent juste d'être libérés des cachots), les PJ sont convoqués auprès du Comte von Walfen dans une des chambres du palais. Il les remercie de leur action au nom de l'Empereur, de l'Empire, et en son nom propre. Le Comte indique alors aux PJ que leur tâche n'est pas encore terminée. Ils se sont avérés inventifs, adroits, pleins de détermination, et plutôt aptes à agir en dehors des sentiers battus. Il a peu de doutes sur le fait qu'ils seront bientôt invités à risquer leurs vies pour aider l'Empereur à surmonter la guerre faisant rage à l'est. Jusque-là, le Comte indique aux PJ qu'ils devraient se reposer à l'Impérial, car une chambre leur y a été réservée aux frais de l'Empereur.

Si les PJ lui parlent du chancelier, le Comte von Walfen répond que leurs efforts ont aidés à mettre à jour les agissements du chancelier ainsi que ses diverses allégeances. Il ajoutera qu'il faudra un certain temps avant que celui-ci ne revoie la lumière du jour. Herr Heinz devra apparemment répondre à beaucoup de questions avant de recevoir la fin qu'il a bien mérité. Puis le Comte ajoute que du travail l'attend et il s'excuse auprès des PJ. Les PJ devraient y voir le signe qu'ils sont congédiés.

Des Souris et des Hommes

Comme il est dit dans l'introduction ; le but primordial de cette aventure est de jeter un pont entre la version 1 de WJDR et la version 2. Ainsi, nous comptons sur le Comte von Walfen et d'autres hommes de bien pour sauver l'histoire, au cas où les PJ n'accompliraient pas le rôle que nous leur avons attribués (exposer les activités illégales du chancelier Heinz, et aider l'Empereur à s'évader du palais). Cependant, si en tant que MJ vous êtes disposés à autoriser des variantes avec la version officielle, des situations intéressantes pourraient surgir si par exemple Johann Heinz n'en venait pas à être exposé. Alternativement, nous pouvons seulement imaginer la tête des joueurs si leurs PJ ratent complètement leur mission de délivrance et regardent Karl-Franz mourir dans leurs bras ! À la fin, si vous tenez à pénaliser les PJ de mauvaises décisions qu'ils auraient prises, vous devrez incorporer de tels évènements à votre propre synopsis.

Repos à l'Impérial

L'aubergiste, Amschel Lenard, salue les PJ quand ils entrent à l'Impérial. « Vos chambres sont justes comme vous les avez laissées, seulement un peu plus nettoyées. » Amschel leur montre leur clé en souriant : « voici votre clé, et il y a d'autres choses encore pour vous à l'intérieur. » Si les PJ ont perdu leur équipement au cours de leur séjour dans les cachots, ils trouveront des 'remplaçants' dans leurs chambres (excepté les composants magiques ou les armes magiques, les PJ devront remplacer ces derniers par eux-même s'ils le peuvent). Si les PJ ont toutes leurs possessions, il y aura un ensemble de vêtements de voyage neufs pour chacun d'entre eux (bottes, manteau, etc.)

Dans le cas où les PJ auraient subi des dommages lors de leur emprisonnement, ils entendront bientôt des coups à leur porte. Une jeune femme vêtue de blanc se présentera comme étant Sœur Eva de l'hospice de Shallya voisin [emplacement 29]. Elle a été chargée de mettre ses compétences de guérisseuse à la disposition des PJ. S'il lui est demandé des nouvelles de la vieille Eva Herzberg, Sœur Eva regarde les PJ d'un air railleur. Elle répondra qu'il n'y a aucune autre soeur de Shallya avec ce nom dans Altdorf. Ceci peut embarrasser les PJ, mais Sœur Eva continuera néanmoins à guérir tout blessé.

Une pluie pourpre sur Altdorf

Les PJ peuvent arriver à la conclusion que les opérations de la Main Pourpre à Altdorf ont été affectées par l'incarcération du chancelier et la capture ou la mort de Frère Dieter. Seulement ils se trompent. Deux membres de haut rang de la Main Pourpre essayeront de combler le vide laissé par leurs prédécesseurs : le Frère Karl et le capitaine Erwin von Mühlerberg.

Désoeuvrement

Durant les dix derniers jours, Frère Karl a infiltré la branche de la Main Pourpre à Altdorf afin d'évaluer les faiblesses de leurs chefs. Il a aussi pu en apprendre un peu plus au sujet des PJ (les activités de ces derniers ont particulièrement attiré son attention du fait que ces mêmes activités ont fait échouer ses plans à Middenheim) et de celui qui ressemble à Kastor Lieberung.

Alors que ses propres plans touchaient à leur but, Karl a pris la précaution de s'arranger pour que les PJ soient suivis dans le cas où ils reviendraient à Altdorf après le 10 Sommerzeit. Karl se contente d'observer pour le moment et ne prévoit pas de les provoquer, ils pourraient se retourner contre lui. En tout cas, pas avant qu'il soit prêt.

De son côté, le capitaine Erwin von Mühlerberg a pris connaissance des plans de la Main Pourpre sur le tard. Il ne savait pas que le précédent chancelier dirigeait la cellule d'Altdorf, jusqu'à ce qu'il l'apprenne du Prince Héritier, l'Empereur ayant distraitement mentionné ce détail devant ce dernier. Une nuit, von Mühlerberg pénètre dans la cellule d'Heinz et, après avoir échangé les signes de salutation et les mots codés secrets, le captif lui apprend tout ce qui concerne les activités de la Main Pourpre. D'ailleurs, l'aide de camp du Prince Héritier apprendra aussi par la même occasion les activités des PJ dans cette histoire. Le capitaine von Mühlerberg réduit alors Johann Heinz au silence en lui fracassant le crâne contre le mur de la cellule, et en lui brisant le cou. Il part ensuite tranquillement tout en élaborant un plan pour faire basculer entièrement la cellule d'Altdorf sous sa coupe.

Sœur Eva prend congé des PJ, une fois qu'elle s'est appliquée à soigner (par onguents et soins magiques si besoin). Parce qu'il se fait tard, des PJ galants pourraient décider d'escorter Sœur Eva pour qu'elle retourne à l'Hospice de Shallya. S'ils en décident ainsi, les PJ sont repérés par un cultiste de la Main Pourpre sur leur chemin vers l'hospice. Le cultiste ne les suit pas, mais se dirige plutôt dans la direction opposée, vers l'endroit d'où les PJ sont venus afin d'établir une nouvelle position le long de leur itinéraire de retour. Le cultiste va seulement aussi loin qu'il peut raisonnablement s'attendre à ce que les PJ voyagent. Sur leur voyage de retour, le cultiste sortira de sa cachette et les suivra à distance sans se faire remarquer. Le cultiste n'a aucune intention d'être découvert avant d'avoir appris à quel endroit séjournent les PJ. S'il est repéré, il s'éloigne dans une autre direction.

Jusqu'à ce qu'ils soient appelés, les PJ peuvent décider de se mettre en contact avec ceux qu'ils ont servis depuis leur arrivée à Altdorf. Les mouvements des PJ ou les yeux des informateurs de la secte mèneront par la suite la Main Pourpre à les trouver. Ainsi, que les PJ escortent Sœur Eva jusqu'à l'hospice ou non, ce n'est qu'une question de temps avant que leur logement ne soit découvert. Les PJ peuvent essayer de rencontrer le Comte von Walfen, mais ils seront éconduits, car le Comte a un nombre considérable d'affaires en cours qui l'attendent.

Mère Inga est une piste intéressante, et elle est d'accord pour rencontrer les PJ. La prêtresse de Mórr est plus que désireuse d'entendre les PJ décrire leur mission à partir du moment où ils se sont quittés la dernière fois. Si les PJ s'enquièrent du destin du chancelier, la prêtresse explique la méthode d'interrogation généralement employée par les tortionnaires impériaux, à moins qu'un ou plusieurs des PJ n'aient eu à souffrir entre leurs mains. Elle leur dira qu'une fois qu'il aura admis tout ce qu'il sait, il devra affronter le châtiment réservé aux traîtres. Étant donné qu'il n'est pas de noble extraction, il finira sûrement écartelé. Si les PJ demandent si l'arrestation du chancelier signifie la fin de la Main Pourpre, Mère Inga répondra qu'elle ne le pense pas, à moins que les hommes du Comte von Walfen puissent obliger Johann Heinz à leur fournir des noms.

Il est également probable que les PJ resteront en sûreté à l'Impérial jusqu'à ce qu'ils soient convoqués. Les PJ ne le réalisent pas, mais ils ne seront pas invités avant un certain nombre de jours. L'Empereur et ses conseillers doivent attendre de recevoir des comptes-rendus de la situation dans le nord et l'est afin de déterminer leur prochaine ligne de conduite.

Les PJ ne devraient pas se sentir à l'aise, bien que l'Empereur ait été rétabli sur son trône et le chancelier arrêté. Il n'y a eu aucune trace ou rumeur concernant Frère Karl et ils peuvent difficilement penser que la Main Pourpre a été détruite. En fait, même si les PJ ne se risquent pas à sortir dans les rues, la Main Pourpre finira par les repérer jusqu'à l'Impérial où ils seront alors surveillés. Si les PJ essayent de les affronter directement, les cultistes préfèreront s'enfuir plutôt que de prendre le risque de se faire capturer. Si les PJ cherchent à affronter la Main Pourpre, ils vont devoir être créatifs et tenaces.

Faire passer le temps à Altdorf

La table suivante détaille les événements qui auront lieu à Altdorf et ses environs pendant la première semaine où l'Empereur Karl-Franz I est restitué en tant qu'Électeur et Grand Prince du Reikland. Les événements en italique représentent les affaires qui se produisent ailleurs. Le MJ devrait noter qu'il faut un certain temps à ces évènements pour atteindre les rues d'Altdorf. En outre, les jours deviendront plus chauds alors qu'une vague de chaleur frappe la ville. Du 14 au 18 Sommerzeit, les températures de la journée dans Altdorf vont atteindre 37°C, alors que les heures précédant l'aube ne verront pas descendre la température sous les 22°C.

Le premier coup

À un moment, les PJ devraient réaliser qu'ils sont observés par quelqu'un, ce qui devrait leur indiquer qu'ils n'en ont toujours pas fini avec les problèmes. Il va donc falloir obtenir des renseignements sur l'ennemi avant que celui-ci ne devienne dangereux. Les PJ auront probablement deux approches basiques : (1) ils capturent un cultiste ou deux et les interrogent ou (2) rassemblent des informations en passant par les réseaux les moins recommandables de la société.

Capturer un cultiste exige un peu de préméditation de la part des PJ, d'autant plus que les cultistes sont susceptibles de travailler en équipes de deux ou trois, ce qui leur permet de faire face à des situations où une partie des PJ se déplacent quelque part alors qu'une autre partie reste en arrière. Les PJ peuvent suivre différents itinéraires qui se croisent, et mettre ainsi la main sur l'un des cultistes en train de suivre un autre membre du groupe. Le PJ en arrière pourrait donc prendre le cultiste par surprise et facilement le capturer. Le plus difficile consistera à piéger le cultiste dans un lieu où il ne pourra pas s'échapper ou appeler de l'aide. En outre, les cultistes sont naturellement soucieux d'éviter toute capture par les autorités, et ils se débrouilleront pour s'évaporer à la première alerte.

Une fois en possession d'un captif, les PJ devront le transporter dans un endroit où le cultiste pourra être interrogé sans risque. Les PJ devraient réaliser que l'Impérial n'est pas le genre d'endroit approprié pour ce genre d'affaire. Avec le retour de l'Empereur sur le trône, les portes de la ville sont de nouveau ouvertes au commerce et aux allées et venues dans la ville. Si les PJ arrivent à passer les portes sans se faire remarquer par les gardes, ils peuvent traîner leur captif dans les forêts environnantes où il sera facile de trouver un endroit « pour l'interroger ». Étant donné l'endroit où les PJ logent, la porte sud serait la meilleure solution. Il y a en effet considérablement moins de trafic ici qu'aux autres portes. Seuls les gens du pays vivant aux sud d'Altdorf et entre le Reik et le Petit Reik utilisent cette porte.

Faire parler le cultiste peut nécessiter pas mal de travail. Presque tous sont peu disposés à parler jusqu'à ce que les PJ commencent à leur appliquer quelques mauvais traitements. Les PJ doivent faire très attention car les cultistes sont entraînés à mentir si leur stratagème initial de démenti échoue. Le MJ devra décider au cas par cas de combien

de temps les PJ ont besoin de l'interroger avant que le cultiste ne flanche.

Si le captif craque, les PJ découvriront que les cultistes envoyés pour les observer n'ont que peu d'informations à leur révéler. Quand un cultiste est relayé par un de ses camarades ou laisse son poste à minuit, il se dirige jusqu'à la nécropole [emplacement 66] et laisse un morceau de papier marqué d'un `X' dans un trou au fond de la pierre tombale près de la gargouille située dans le coin le plus éloigné à l'est, ce qui indique qu'il n'y a rien à rapporter. Si les PJ ont entrepris quelque chose d'intéressant ou de remarquable, le papier devait être laissé blanc et le cultiste devait alors se rendre au Bâtard Ivre dans la rue des Cent tavernes. Là, il devait attendre un contact à la table la plus proche de la porte. Le contact s'arrêterait à la table, se gratterait l'arête du nez pour indiquer qu'il est un courrier, et laisserait tomber une note indiquant où la réunion aurait lieu. La note serait un croquis du signe de la taverne où la réunion devait être tenue. Le cultiste attendrait dix minutes puis irait à la réunion rapporter ce qu'il a appris.

Une fois que le cultiste a indiqué tout ce qu'il sait, les PJ n'auront d'autre choix que de le tuer. Permettre au cultiste de s'en aller après qu'il ait promis de quitter la ville et de disparaître ne ferait que compliquer les choses pour les PJ pour plus tard.

Les PJ peuvent choisir de tout simplement éliminer un par un tous les cultistes. La Main Pourpre changera de tactique après que le septième cultiste manque à l'appel. Ils interrompront la surveillance du logement des PJ et établiront des postes de surveillance près des ponts enjambant le Reik et la Talabec dans les quartiers les plus à l'est. Si les PJ pénètrent dans le secteur, alors plusieurs cultistes les suivront.

Il est également possible d'imaginer que les PJ puissent essayer de se faire passer pour un membre de la Main Pourpre et essaye de suivre le procédé décrit lors de la capture d'un des cultistes ci-dessus. Cette approche fonctionne jusqu'au moment de l'arrivée dans la deuxième taverne pour la réunion. Le prochain contact de la Main Pourpre s'attend à ce que le cultiste dès son arrivée fasse une salutation secrète en inclinant sa tête et en touchant l'article pourpre de son habillement ou l'accessoire concerné qu'il porte. Si ces signes secrets ne sont pas donnés, le contact sait que la situation a été compromise.

Si les PJ réussissent à extraire cette information à partir d'un captif et parviennent à jouer la comédie jusqu'au bout, ils seront invités de la main à s'asseoir à la table. Le contact incline la tête sans parler pour montrer à celui qui vient d'arriver qu'il attend son rapport sur ce qu'il a pu voir d'intéressant. Quand le rapport est terminé, le contact se lève et dit au cultiste de « rester là ». Le contact part alors pour contacter ses supérieurs sans rien dire de plus. C'est un autre essai pour déterminer si le processus a été découvert.

Dans le cas où les PJ s'essayent à le suivre, le contact va essayer de les semer. S'il réalise que la capture est inévitable, il criera « Njawrr'thakh 'Lzimbarr Tzeentch » puis ingérera le contenu d'une fiole qu'il tire d'une de ses poches. Le contenu est une dose mortelle de Belle-dame.

Il y a une chance pour que les PJ proposent une manière créative pour capturer un contact après quelques tentatives. Dans ce cas, les PJ devraient pouvoir être en mesure d'appliquer les techniques d'interrogation décrites plus haut. Mais cette fois, c'est seulement par l'application persistante et des abus physiques prolongés (les contacts sont plus aguerris que les cultistes de base), que les PJ arriveront à leurs fins. Si les PJ réussissent, ils apprendront qu'un chef charismatique a émergé pour briguer la tête de la secte, récemment réduite au silence. Le contact ne sait pas le nom de l'homme, mais peut le décrire comme un homme aux alentours de la quarantaine, de taille moyenne, aux cheveux bruns ondulés et avec un fort accent de Middenheim.

Note au MJ : étant donné leur paranoïa, les membres de la Main Pourpre savent rarement les noms des autres membres en dehors de leur propre petite cellule.

Si l'interrogatoire a lieu après le 14 Sommerzeit et avant le 17 Sommerzeit, le contact saura également qu'il y a des rumeurs d'une réunion devant avoir lieu dans les jours à venir. La date et l'endroit exact lui sont inconnus. Si l'interrogatoire a lieu le 17 Sommerzeit, le contact sait que la réunion aura lieu dans un logement abandonné près du centre du bidonville de Drecksack [emplacement B] après le coucher du soleil. Cet endroit a été choisi car tout le monde sait qu'aucune patrouille du guet ne vient inspecter les rues de ce quartier ou de celui du Sindelfingen [emplacement A] après le coucher du soleil.

Date	Évenements
11 Sommerzeit	Le Prince Héritier Wolfgang Holswig-Abenauer restitue le trône et le titre d'Électeur à l'Empereur Karl-Franz I. Le Comte Siegfried von Walfen est libéré de sa prison et assume temporairement le rôle de chancelier. *L'armée du Nordland atteint Ferlangen et entame un siège. Simultanément, le Baron Nikse mène une armée dans la forêt de Laurëlorn afin d'aller y réclamer ses droits hérités de ses ancêtres.*
12 Sommerzeit	Le Reikmarschall Helborg revient sur la ligne de défense précédemment établie. Des émeutes contre la guerre éclatent à Carroburg. *Le Comte von Raukov, le Hauptmarschall Hertwig, et le Feldmarschall Leitdorf exécutent une attaque audacieuse qui met en déroute l'armée du Talabecland et met ainsi fin à la bataille de Wolfenburg.*
13 Sommerzeit	L'attaque de Hochloff par les forces du Grand Duc von Bildhofen est repoussée par le Reikskapitän Klasen après plusieurs heures de combat sanglant. *Le Grand Prince Hals von Tasseninck mène une autre partie de l'armée d'Ostland au nord pour s'opposer à l'invasion du Nordland.*
14 Sommerzeit	L'ancien chancelier Johann Heinz est trouvé mort dans son cachot. Le Baron Heinrich Todbringer arrive secrètement à Altdorf pour des consultations avec le Comte Siegfried von Walfen. *À Middenheim, Ar-Ulric reçoit un coup de couteau pendant une cérémonie au temple. Il est gravement blessé mais toujours vivant. Helmut Todbringer blâme les fanatiques Sigmarites et plaide avec force pour la guerre contre les Sigmarites plutôt que contre leurs alliés ulricains et il met en accusation von Genscher.*
15 Sommerzeit	Les troupes du sud du Reikland viennent renforcer l'armée du Reikmarschall Helborg. *La pression de ses vassaux loyaux à Ulric force la Grande Duchesse Elise Krieglitz-Untermensch à intervenir en faveur du Talabecland. La Grande Duchesse paye des compagnies de mercenaires de la ville pour renforcer les armées du Talabecland au nord et au sud.*
16 Sommerzeit	La flottille transportant la force expéditionnaire de Nuln arrive à Altdorf avec la Comtesse Emmanuelle von Liebewitz à bord du bateau amiral. Elle débarque avec une escorte de grands et jeunes hommes pour se diriger vers le Palais impérial afin d'y rencontrer l'Empereur. Le général von Stülpnagel conduit alors les forces de Nuln le long de la rivière pour rejoindre le Reikmarschall Helborg à Walfen. Les forces du Talabecland sous les ordres du Comte Helmut Feuerbach ralentissent l'offensive du Stirland et du Wissenland le long de la Vieille route de la forêt, au sud des collines de Färlic. *Des rumeurs prétendant que Ar-Ulric a la gangrène ou quelque autre infection se propagent partout dans Middenheim.*
17 Sommerzeit	*Menacé à la fois par la dissidence interne de Carroburg et l'armée grandissante du Reikland, le Grand Duc von Bildhofen se retire sur le Reik et envoit des émissaires à l'armée de Middenheim en marche, afin de procéder à une trêve.*
18 Sommerzeit	*Ar-Ulric succombe à ses blessures. Helmut Todbringer s'enfuit de Middenheim avant de pouvoir être arrêté pour meurtre.*

À la recherche d'informations

Si les PJ ont réussi à obtenir des informations des milieux du crime par le passé, ils peuvent essayer la même approche à nouveau. Ceci est rendu un peu plus difficile car la seule présence de la Main Pourpre est généralement de peu d'importance pour les seigneurs du crime et les chefs de gangs. Plus la date de la réunion du 18 Sommerzeit s'approche, et plus l'information devient notoire parmi les milieux criminels. Le mode d'action des PJ est le même qu'auparavant dans la section « Prenez un voleur ». Le MJ devrait partager les informations de la page suivantes au fur et à mesure que la situation et la date approche.

Le retour du Doktor Fassbinder

Bien que les PJ le pensent mort, le Doktor Quintus Fassbinder est tout ce qu'il y a de plus vivant et il s'active à apprendre tout ce qu'il peut à propos de la Main Pourpre. Que les PJ se soient montrés agressifs ou non envers la Main Pourpre, le bon Doktor leur fera livrer la missive suivante tôt le matin du 15 Sommerzeit :

Document 14

Ne soyez pas dupés par l'incarcération du Chancelier. La Main Pourpre n'a pas été détruite par son arrestation. Déjà, un individu, peut-être même deux, cherche à unifier plusieurs des grandes cellules sous sa conduite. Rencontrez-moi à midi à l'auberge du Pendu au pont des Trois Péages.

QF

Si les PJ demandent à l'aubergiste qui lui a donné la note, Amschel Lenard décrit un homme aux cheveux gris, sûrement dans la cinquantaine et plutôt mince. L'homme était bien habillé, de manière plutôt négligente. Il lui a rappelé un doktor à l'esprit un peu dispersé de l'université. Les PJ ne devraient pas avoir besoin de beaucoup d'aide pour identifier là le Doktor Fassbinder.

Si les PJ partent pour rencontrer le bon Doktor, ils devront traverser Altdorf alors que celle-ci baigne dans une chaleur suffocante. Les objets en métal deviendront chauds au simple contact, si bien qu'il faudra prendre des précautions pour manipuler de tels objets.

Il n'est pas étonnant que les marchés aient fermé tôt alors que la chaleur faisait pourrir fruits et légumes et abîmait les poissons pêchés dans le Reik. Beaucoup de boutiques ferment leurs portes afin d'échapper à la chaleur du jour, d'autant plus qu'ils n'auront que peu de clients disposés à braver la vague de chaleur (ceci dure environ jusque dans les trois heures). Même les bordels ont cessé de faire des affaires pendant la journée – ils tournaient déjà plutôt au ralenti de toute façon. Les seuls qui sortent leur épingle du jeu restent les tavernes d'Altdorf. Malheureusement, des rumeurs malveillantes ont commencé à circuler au sujet de la raréfaction de la bière, qui risquerait même de ne plus pouvoir être distribuée si la vague de chaleur continuait.

La taverne du Pendu [emplacement 11] est l'un des établissements construits sur le pont des Trois Péages [emplacement e], qui relie la rue du Temple (Tempelstrasse) à la Luitpoldstrasse et la rue des Cent tavernes. La taverne tient son nom de la vieille pratique qui consistait à pendre les pirates de rivière et les contrebandiers sur le pont. Beaucoup des officiels d'Altdorf fréquentent le Pendu.

Le pont des Trois Péages est parmi les plus sûrs puisque le guet de la cité y est très présent, tout comme sur le pont de l'Empereur Karl-Franz plus au nord. Il y a également un certain nombre de magasins qui se tiennent de chaque côté du pont des Trois Péages.

CULTISTES DE LA MAIN POURPRE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	20	3	4	7	40	1	35	32	33	31	33	25

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Camouflage urbain, Déplacement silencieux (urbain), Esquive, Filature, Langage secret - guilde (secte de la Main Pourpre), Pistage.

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), gilet de cuir (0/1PA Tronc), vêtements comportant du pourpre, bourse (3 CO, 10 pa, 22 s).

CONTACT STANDARD DE LA MAIN POURPRE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	20	3	3	7	40	1	35	30	30	25	30	20

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Camouflage urbain, Déguisement, Déplacement silencieux (urbain), Esquive, Filature, Langage secret - guilde (secte de la Main Pourpre), Pistage.

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), gilet de cuir (0/1PA Tronc), vêtements comportant du pourpre, fiole contenant deux doses de Belle-dame, bourse (3 CO, 10 pa, 22 s).

LOCALISATION	BANDE D'AFFILIATION	ASPECT DU CONTACT	INFORMATIONS QU'IL EST POSSIBLE DE RECUEILLIR
Le Nid de Poule du Griffon, les Seins de Myrmidia, le Repos du Patrouilleur	FrancesCO Sarducci	Type basané (estalien ou tiléen)	• Un nouveau gang doit se former dans l'un des bas-quartiers de l'est. • À la différence du gang kislévites, plusieurs des nouveaux voleurs semblent être originaires d'Altdorf. • Quelque chose perturbe ce gang, car ses membres semblent être énervés au sujet de quelque chose. • Des rumeurs racontent que les membres du gang vont se réunir et que leurs chefs vont se battre pour prendre le contrôle du gang.
Le Bâtard Ivre, le Taudis du Chevalier, le Gladiateur, le Peureux Tiléen	Dieter Schneider	Reiklander	• Des chefs d'un gang des quartiers Est sont engagés dans une lutte de pouvoir. • À la différence d'autres gangs à Altdorf, celui-ci n'a fait aucune tentative pour contacter d'autres gangs dans le secteur. • Les Pourpres (un surnom donné au gang puisque chacun d'entre eux porte un certain article de ses vêtements de cette couleur) traversent régulièrement le Reik vers les quartiers ouest pour des raisons inconnues. • Il y a des rumeurs à propos d'une réunion des Pourpres qui aurait lieu bientôt sur une place des bas-quartiers.
Le Marteau Sacré de Sigmar	Indépendant (soutenu par Vesper Klasst)	Un individu avec les yeux un peu fous d'un drogué	• Tant que le nouveau gang formé dans les bas quartiers ne vient pas croiser la route des véritables maîtres de l'extrême est, il ne devrait pas y avoir de guerre des gangs. • Le gang kislévite d'Ivan Putin n'a eu aucun contact avec le nouveau gang. • Le gang des « On ne fait rien » est bizarre. Ils n'ont pas essayé de venir marcher sur les plates bandes des groupes criminels précédemment établis. • Restez à distance du Drecksack, les « on ne fait rien » vont s'y rassembler d'ici 1 ou 2 jours.
La taverne du Batelier	Les Poissons	Un rat de rivière à la peau marbrée	• Un nouveau gang dans l'Est, hein ? Tant qu'ils ne forment pas d'alliance pas avec les Crochets, nous ne leur accorderons pas la moindre attention.
Le Spelunke d'Unke	Les Crochets	Un loup de mer avec une ancre à la ceinture	• N'importe qui portant du pourpre doit être quelque part un ami des Poissons, souvenez-vous de ce que je viens de vous dire.

Quand les PJ arrivent à la taverne, ils sont fatigués, ont chaud et sont en nage. Encore pire, un certain nombre de clients tout autant gênés par ce manque de confort ont la chaleur qui leur monte à leur tête, les disposant à se bagarrer sans guère avoir besoin de raison. Les PJ devront faire attention car il n'y a pas pire qu'un petit groupe d'avocats un peu échauffés, avec tout ce qu'il faut de temps pour s'occuper d'eux. La salle commune est relativement grande et inhabituellement lumineuse. Les grandes fenêtres font face à la Porte Nord de la Rivière et dominent le Reik lui-même. S'ils jettent un coup d'œil sur la gauche, ils peuvent voir la potence employée pour pendre les pirates et les contrebandiers. Sur leur droite se trouve le bar derrière lequel le tenancier plutôt grand et imposant s'occupe de son commerce.

Kurt Mengs est un ancien bourreau et tortionnaire impérial qui a décidé – après qu'il se soit fâché avec ses supérieurs – qu'il était temps pour lui de commencer quelque chose de totalement différent. Ainsi, il est parti 'à la retraite' et il a utilisé ses économies pour acheter cet établissement à son ancien propriétaire (qui a été ironiquement pendu à la potence près de la taverne après qu'il fut condamné pour des détournements de fonds au moment où il a travaillé pour le Trésor impérial). Si les PJ s'enquièrent d'un mince et vieil homme d'une cinquantaine d'années, Kurt désigne les escaliers qui montent (sur la gauche des PJ) et leur explique de se rendre à la première chambre sur leur gauche lorsqu'ils seront arrivés tout en haut.

Dans le cas où des PJ commanderaient de l'ale pour se rincer le gosier, Kurt pourra leur proposer une ale classique coupée avec de l'eau pour seulement 1 pistole par pinte (un peu au-dessus des 9 sous habituellement). Il a également sa propre Reik Biter pour 6 pistoles la pinte (à partir de 2) et de la Blonde Dorée d'Altdorf pour 5 pistoles (à partir de 1). Les deux spécialités sont assez bonnes, mais ont un approvisionnement limité. Kurt a augmenté les prix de ces deux dernières boisson de 2 pistoles chacune et le prix de la standard de 3 sous par pinte. Plusieurs habitué ont maugréé au sujet des prix, mais pas encore assez fort pour que Kurt les entende.

En suivant les instructions de Kurt, les PJ atteignent la porte légèrement entrebâillée. Tout est tranquille et les PJ pourraient suspecter un piège. S'ils chargent dans la salle, un Doktor Fassbinder tout surpris se retourne rapidement de la fenêtre donnant sur le Reik vers les PJ en disant ceci : « Oh ! N'est-ce pas une manière un peu exagérée d'entrer chez les gens? J'avais juste laissé la porte entrebâillée pour vous aider à entrer. » Il leur fait alors signe de venir s'asseoir à la table tout en demandant au dernier entré : « S'il vous plait, fermez la porte derrière vous. » Au milieu de la table se trouve un décanteur de vin rouge et assez de verres pour toutes les personnes présentes.

Les PJ sont susceptibles de commencer par questionner Herr Doktor à propos du cadavre dans son bureau et l'effort déployé pour faire croire à sa mort. Fassbinder expliquera ce qui s'est produit (décrit ci-dessus dans la section « Un ou deux autres meurtres »), puis il expliquera que le fait de faire croire à sa mort lui a donné une certaine liberté d'action. Le risque, naturellement, reste que n'importe quel adversaire peut réaliser que Fassbinder a simulé sa propre mort.

Fassbinder informe ensuite les PJ ce qu'il a découvert ces derniers jours :

- Le récent renversement de situation concernant le chancelier n'a pas causé des dégâts irréparables à la Main Pourpre, semble-t-il.
- Un homme entre deux âges originaire de Middenheim cherche à unir la Main Pourpre sous son contrôle.
- -Une réunion est prévue dans la nuit du 17 ou du 18 Sommerzeit quelque part dans les bas quartiers.
- On s'attend à ce que les chefs des diverses cellules soient présents lors de cette réunion.
- Il y a également une rumeur qui court sur le fait qu'une personne de l'entourage du Prince Héritier serait également un membre de la Main Pourpre.
- La Main Pourpre est au courant à propos des PJ ainsi que de certaines de leurs activités récentes.

Quand il a terminé, Fassbinder indique aux PJ qu'il a fait tout ce qu'il pouvait pour rassembler des informations sur les activités récentes de la Main Pourpre. Il espère qu'ils les traqueront avant de les exterminer. Si on lui demande, Fassbinder n'a guère plus d'information à partager avec les PJ. Il n'a certainement pas entendu parler du meurtre du chancelier dans sa cellule, le Palais impérial ayant étouffé cette affaire de son mieux.

Si les PJ évoquent une éventuelle récompense à propos du fait qu'ils risquent leurs vies, alors le regard de Fassbinder paraîtra effrayé. Le Doktor a mis sa propre vie en danger avec l'espoir qu'il pourrait aider une ou plusieurs personnes d'honneur et pleine(s) de bravoure – comme les PJ – afin qu'ils soient en mesure de débarrasser l'Empire de la gangrène qui le ronge. Fassbinder sera véritablement dérangé si les PJ s'attendaient à une certaine récompense pécuniaire pour leurs efforts (et lui n'a absolument aucun argent à offrir à des mercenaires).

Une fois qu'il a dit tout ce qu'il savait, Fassbinder fait ses adieux aux PJ. Il s'en va prendre un bateau pour Ubersreik, car il est certain que ce n'est qu'une question de temps avant que la Main Pourpre ne découvre la supercherie et ne viennent s'en prendre à lui pour de bon. Il souhaite aux PJ la bénédiction de tous les dieux afin qu'ils les protègent

contre tous les plans que les ennemis de l'Empire ont en réserve pour eux. Il leur demandera bien-sûr de rester pendant un certain temps dans la taverne pour lui laisser le temps de quitter discrètement les lieux.

Un temps pour tuer

Avec l'information fraîchement recueillie auprès du défunt chancelier, le capitaine Erwin von Mühlerberg est arrivé à la conclusion que les PJ sont l'unique obstacle véritablement dangereux pouvant nuire au succès de la Main Pourpre et à ses efforts pour en devenir le nouveau chef. C'est pourquoi von Mühlerberg se dépêche d'aller quérir les services d'un assassin sociopathe, Eugen Klopstock.

Dans les bas-fonds des milieux du crime à Altdorf, Eugen a la réputation d'être un tueur qui préfère tuer sa proie de près. Si son contrat concerne plusieurs cibles, alors Eugen essaye de les isoler afin d'augmenter ses chances de mise à mort. Si cela ne se passe pas comme prévu, Eugen n'est pas opposé au fait de placer une bombe dans une chambre, ainsi les cibles seront tuées ou suffisamment blessées pour qu'il puisse terminer son contrat. Bien que mentalement déséquilibré, Eugen n'est pas stupide. Il sait qu'un combat contre plusieurs individus à la fois ne lui laisserait guère de chances. L'assassin préfère se retirer d'un combat pour revenir à la charge en lieu et place qu'il aura choisi, afin de mieux surprendre ses proies.

Lorsque les PJ reviennent à leur appartement de l'Impérial, ils trouvent leur porte toujours fermée à clef (si les PJ n'ont pas pensé à fermer leur porte, Amschel aura pris cette précaution pour eux). Après avoir ouvert la porte, les PJ trouvent une note placée à un endroit où il est impossible de la manquer :

Document 15

L'ancien Chancelier a été trouvé assassiné dans sa cellule ce matin. Soyez sur vos gardes. Quelle que soit la personne qui l'ait tué, elle a dû être renseignée sur vos activités.

Les PJ peuvent ne pas savoir que faire de cet avertissement. S'ils demandent à Amschel s'il avait permis à quelqu'un d'autre d'avoir la clef, l'aubergiste sera offensé par cette suggestion. « Certainement pas ! » tonne-t-il. « Dans cet établissement nous nous occupons personnellement de chacun de nos clients. Je peux vous assurer que personne n'a demandé, et encore moins obtenu, la clef d'une vos chambres ! »

Bien que les PJ ignorent encore qui a envoyé l'avertissement, ils vont bientôt le découvrir.

Aux alentours de minuit de la très chaude nuit du 15 Sommerzeit, Eugen a trouvé une planque près de l'Impérial où il a pu observer les PJ par la fenêtre de leur chambre. Les PJ avec la compétence *Sixième Sens* peuvent se sentir observés de l'extérieur, sans savoir d'où exactement. N'importe quel PJ qui essaye de fermer les volets devient une cible pour l'arbalète de l'assassin. Le bout de la fléchette n'est pas empoisonné, car à ce stade souhaite juste en savoir plus sur la façon dont les PJ peuvent réagir face à une crise. Eugen ne compte pas vraiment sur la chance de son premier projectile. Si les PJ battent en retraite, mais laissent la fenêtre ouverte, Eugen aura alors la possibilité d'effectuer un deuxième tir sur le même individu. Si aucune autre opportunité ne se présente, Eugen quittera sa planque pour le moment.

Dans le cas où les PJ ont fermés la fenêtre avant que l'assassin n'arrive, Eugen essaye alors une autre tactique. Il suppose que les PJ auront placé quelqu'un de garde, ce qui le force à emprunter un autre accès. Il va passer par les murs de l'auberge en se dirigeant lentement vers la chambre des PJ. Si les PJ sont au dernier étage, Eugen arrivera discrètement par le toit. Si les PJ logent à n'importe quel autre étage, il ira vers la chambre située au-dessus de la leur, prenant même le temps de massacrer quiconque y réside. Une fois en position, Eugen placera une bombe avec un détonateur de quarante secondes (4 rounds) juste au-dessus de la fenêtre des PJ. Cela prendra à Eugen environ trente secondes (3 rounds) pour placer la bombe et pour allumer la mèche. Une fois allumée, Eugen se dirigera vers l'autre côté du bâtiment pour redescendre en bas de la rue.

N'importe quel PJ éveillé au moment où Eugen s'approchera de leur chambre peut faire un **test d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception*]** (+10% avec *Acuité auditive*) pour entendre des bruits de pas légers venant du dessus. Un deuxième **test d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception*]** devrait être nécessaire (+10% avec *Acuité auditive*) pour comprendre que quelqu'un est en train de manipuler quelque chose avant d'entendre un crépitement (mèche allumée). Enfin un troisième et dernier **d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception*]** (+10% avec *Acuité auditive*) pour percevoir les bruits de pas qui s'éloignent de nouveau et le crépitement de la mèche. Eugen va ensuite se diriger vers un endroit d'où il pourra observer la bombe éclater, et si c'est possible, voir au passage la réaction des PJ.

Le souffle résultant couvre une zone de 800 m. Les murs (**E**6 **[WJRF2 : R6]**) et le plafond (**E**7 **[WJRF2 : R7]**) offrent aux PJ une certaine protection contre le souffle, ce qui les empêche d'être blessés (à part le bruit dans leurs oreilles, ce qui devrait amener leurs **tests d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception* basés sur l'audition]** à être réduits de 20% pendant les 2D6+4 prochains tours **[WJRF2 : 1D10+5 prochaines minutes]**). En revanche, les personnages situés à moins d'un mètre des fenêtres reçoivent un coup de **F**3 **[WJRF2 : d'une valeur de dégât de 3]** causé par la projection d'éclats de volets et de fenêtres.

Pendant que les PJ récupèrent de l'explosion, 1D3 patrouilles du guet convergent vers les lieux de l'explosion, arrivant au bout de 2D6+2 rounds. S'il le peut, Eugen essayera de tuer un PJ sérieusement blessé avec son arbalète. Autrement, il tire sur la cible la plus vulnérable avant de disparaître au milieu des ombres. S'il le peut encore, Eugen se déplacera silencieusement jusqu'à une autre position avantageuse pour observer la suite des évènements.

Si les PJ attendent, les hommes du guet les abordent avec de nombreuses questions à leur poser. Une foule de spectateurs commence à se former. Beaucoup sont en chemises de nuit, et ils cherchent à savoir eux aussi ce qui s'est passé en discutant entre eux. Beaucoup chuchotent que le bombardement est clairement le travail d'ulricains. En attendant, les clients qui avaient loué une chambre à l'Impérial quittent l'auberge en emportant toutes leurs possessions. Qu'importe ce que cela doive leur coûter, ils préfèrent aller chercher un logement ailleurs. Plusieurs ont été blessés par le souffle de l'explosion, tandis que d'autres semblent stupéfiés. Amschel est abasourdi par le malheur qui vient juste de lui tomber dessus. Alors qu'il constate les dommages, l'aubergiste réalise que l'explosion s'est produite près de la chambre des PJ. Sa colère montant, Amschel indique de manière brusque aux PJ qu'ils ne peuvent pas rester dans son établissement et qu'ils doivent absolument partir.

Le guet offre aux PJ une nuit dans une de ses casernes à la condition qu'ils coopèrent. Ce n'est pas vraiment une solution à long terme, mais cela donnera aux PJ un endroit sûr pour reconsidérer ce qui vient de se passer cette nuit.

Un PJ avec *Vision Nocturne* est susceptible de voir Eugen se déplacer dans les ombres après avoir réussi un **test d'*Observation* [WJRF2 : test de *Perception*]** (+10% avec *Acuité visuelle,* +10% avec *Sixième sens*). Les PJ peuvent alors donner la chasse et essayer de combattre l'assassin. S'ils se comportent de cette manière devant le guet, ils se verront ordonnés d'arrêter immédiatement, car ils n'ont pas fini leur interrogatoire. Comme ils ont beaucoup à faire, les hommes du guet ne prendront pas la peine de se déplacer pour intercepter les PJ si ces derniers choisissent d'ignorer les ordres et de donner la chasse à leur assaillant embusqué.

S'il s'aperçoit que des PJ attentifs commencent à le prendre en chasse, Eugen va s'enfuir en passant par des chemins aléatoires, à travers la rue et les ruelles étroites des quartiers d'Oberhausen et de Süderich. À un moment, il montera sur un toit afin de disparaître de la vue des PJ. Si des PJ tentent d'y monter eux aussi à l'aide de la compétence *Escalade*, l'assassin les mènera d'un toit à l'autre jusqu'à un point où leurs camarades restés au sol ne pourront plus les aider. Eugen se retournera alors vers ses poursuivants et tentera de les tuer pour commencer à remplir le contrat pour lequel il a été engagé. S'il voit qu'il perd le combat, il tentera à nouveau de s'enfuir.

Le but d'Eugen est de mener les PJ qui le suivent de l'autre côté du Reik, jusqu'au quartier de Reikerbahn, son terrain de chasse de prédilection. Les nombreuses ruelles sombres et rues étroites de cette zone lui permettront de progresser aisément sur ou sous les toits, mettant de la distance entre ses poursuivants au sol et lui. Sa connaissance des lieux lui permet également de doubler son avance sur les PJ le suivant sur les toits, lui laissant ainsi le temps de réaliser une embuscade pour tuer ses adversaires un par un.

Eugen continuera ce petit jeu jusqu'aux premières lueurs du jour, à moins qu'il ne tue tous les PJ ou qu'il se soit fait capturer ou tuer. Quand la lumière arrivera de l'est, annonçant le lever de soleil, Eugen se glissera au loin vers son logement près du sanatorium d'Altdorf [emplacement 65]. S'il a pu se retirer, Eugen dormira jusque tard dans l'après-midi, puis il recommencera à chasser les PJ quelques heures avant le crépuscule. Les attaques d'Eugen se déroulent seulement la nuit, car il peut profiter de l'abri des ombres.

EUGEN KLOPSTOCK, Assassin à louer

Eugen est un psychopathe et un membre de la secte Kháinite de la Mort Rouge. Il est fermement attaché à la pratique consistant à regarder ceux qu'il tue au fond des yeux, avant de mutiler leurs cadavres, y compris en leur extrayant les yeux. Eugen s'acharnera sur sa cible s'il ne parvient pas à la tuer. S'il a plus d'une cible à la fois, Eugen s'arrangera pour les abattre une par une. Alternativement, il pourrait être tenté de se débarrasser de toutes ses cibles à la fois en utilisant une bombe.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	67	64	4	5	13	64	4	63	49	55	56	54	45

Compétences : Acrobatie, Adresse au tir (arbalète), Arme de spécialisation - armes de poing, de jet, de parade, bombes incendiaires&explosives, Camouflage rural, Ca-

mouflage urbain, Coups puissants, Déguisement, Déplacement silencieux (urbain et rural), Escalade, Filature, Pistage, Préparation de poisons, Sixième sens, Vision nocturne.

Dotations : épée, chemise de mailles (1PA Tronc) sous une tunique noire, arbalète (P32/64/300, FE4, 1 rd pour charger, 1 rd pour tirer) et munitions, 4 couteaux de lancer (P4/8/20, FET), garrot, 4 bombes (P2/6/10, FE6), 4 bombes incendiaires (P2/6/10, dégâts dûs au feu), grappin et 9 mètres de corde, cinq doses de poison enductif (venin de serpent, *WJRF*, page 82).



Ça suffit

Quelle que soit la manière dont les PJ ont passé la nuit du 15 Sommerzeit, ils devraient retourner à l'Impérial avant midi, ne serait-ce que pour récupérer tout ce qu'ils ont pu y laisser après l'explosion. La journée est chaude et étouffante, aussi il est peu probable qu'Amschel obtienne une quelconque aide pour réparer son auberge jusque tard en fin d'après-midi ou au matin suivant. Il est peu probable qu'il salue les PJ.

Theobald Haushofer se tient dans l'ombre non loin de là, évitant les rayons chauds du soleil autant qu'il le peut. Il a été chargé d'attendre les PJ pour les escorter jusqu'au Capitaine du port (Hafenmeisterei) [emplacement 50] dans le quartier des docks. Theobald fait traverser le pont des Trois Péages aux PJ pour atteindre leur destination. Les baraquements de la patrouille fluviale sont situés au premier étage, ce qui fournit une certaine sécurité pour le Seigneur Capitaine du port. Le bureau du ministre impérial, le Comte Siegfried von Walfen, commandant de la patrouille fluviale impériale (qui couvre tous les fleuves à l'intérieur du Reikland), est situé à l'est, faisant face à la jonction entre le Reik et la Talabec.

Lorsque les PJ atteignent le bureau de von Walfen, Theobald frappe trois fois avant d'ouvrir la porte et de laisser entrer les PJ. Le vieux gentilhomme referme la porte et s'en va. Le Comte von Walfen ferme le registre qu'il était en train d'étudier lorsque les PJ sont entrés et il leur fait signe de s'asseoir. Il y a trois chaises et un sofa dans le bureau. Le Comte est assis derrière son bureau. Une carte du Reikland pend au mur derrière lui.

Tout en balayant périodiquement des yeux ce qui se passe à l'extérieur de sa fenêtre, le Comte von Walfen salue poliment les PJ, faisant quelques observations sur la vague de chaleur torride qui vient de tomber sur la ville. Après cet échange de courtoisies, le Comte demande aux PJ quelles ont été leurs activités depuis leur dernière rencontre. De son côté le Comte répond à la plupart des questions que les PJ se posent jusqu'à une certaine limite. Von Walfen leur dira que la santé de l'Empereur s'améliore et que Sa Majesté Impériale tournera bientôt son attention vers la guerre.

Les PJ qui réussiront un **test d'*Observation*** à -10% **[WJRF2 : test de *Perception* Assez difficile (-10%)]** remarqueront que le Comte incline la tête subrepticement lors de son dernier regard en direction de la fenêtre.

« Bon, maintenant que la personne qui observait notre conversation de l'extérieur n'est plus là, permettez-moi d'aller à l'essentiel. » Le Comte apprendra alors aux PJ les informations suivantes :

- L'ancien chancelier a été assassiné dans sa cellule au cours de la nuit du 13 Sommerzeit.
- La façon dont il est mort semble indiquer que quelqu'un a voulu qu'il reste silencieux afin qu'il ne puisse pas donner plus d'informations aux interrogateurs impériaux.
- Le chancelier avait admis être un membre de la Main Pourpre, une révélation qui semblait évidente au vu du tatouage qu'il avait sur le torse.
- Le chancelier a avoué qu'il avait participé au plan visant à empoisonner l'Empereur.
- Avant sa mort, le chancelier a catégoriquement refusé de livrer un quelconque complice de cette conspiration.

- Le chancelier a prétendu ne pas avoir eu connaissance de quelqu'un se faisant passer pour un prêtre sigmarite du nom de « Frère Karl. » [Note au MJ : si les PJ n'ont pas communiqué ceci à Mère Inga, le Comte von Walfen l'aura appris de la part des tortionnaires de Gustav Fokker].
- Le meurtrier du chancelier est probablement un membre de la Cour impériale, ou quelqu'un de l'entourage du Prince Héritier.
- L'explosion de la bombe hier soir à l'Impérial était le travail d'un assassin, très probablement engagé par la personne qui a tué le chancelier.
- Des rumeurs font état d'une réunion la nuit du 18 Sommerzeit, quelque part dans les quartiers Est. Le Comte veut que les PJ se rendent sur les lieux pour observer, et perturber si possible les activités qui y seront entreprises.
- Si possible, le Comte von Walfen veut que les PJ arrêtent les meneurs en employant l'autorité accordée par leur charte du temple de Mórr. Ceci a été convenu avec Mère Inga.
- Le Comte aura d'autres hommes là-bas, mais aucun n'est aussi « compétent » que les PJ pour ce qui pourrait être requis.
- Le Comte n'enverra aucune troupe en renfort - tel que les chevaliers, la garnison, ou la garde, car les ennemis de l'Empire pourraient craindre un guet-apens et se disperser.

Une fois que le Comte von Walfen leur aura tout expliqué, il répondra aux quelques questions qui pourraient lui être posées. Il ne peut pas en dire beaucoup plus, et il n'est pas certain que l'espion se trouve dans le Palais impérial. Von Walfen a des soupçons, mais il ne se sent pas en mesure de donner des noms pour le moment, car il n'y a pas l'ombre d'une preuve.

Au sujet de l'assassin, le Comte von Walfen demande aux PJ de lui relater en détail ce qui s'est passé. Il est désireux d'apprendre le mode opératoire du tueur, car cela pourrait l'aider à identifier l'assassin. Le Comte est capable de nommer plusieurs des assassins fonctionnant à Altdorf avec des méthodes similaires. Son organisation est au courant de l'existence de la majeure partie de ces personnes et, quand le besoin se fait sentir, ils emploient même certains de ces individus pour accomplir des tâches particulières. Une fois les explications données, le Comte von Walfen est certain que son organisation pourra mettre un nom sur l'assassin. Il demande aux PJ de le retrouver devant le Conservatoire royal [emplacement 25] dans l'Oberhausen, deux heures avant le crépuscule.

Avant que les PJ ne partent, le Comte von Walfen leur indique que l'Empereur a une autre tâche pour eux. Les détails sont toujours en discussion, et rien n'est complètement arrêté jusqu'à présent. Le Comte prévoit qu'il devrait se passer quelque chose le 20 Sommerzeit.

Les PJ ont du temps à tuer avant qu'ils ne rencontrent à nouveau le Comte von Walfen. Alors qu'ils marchent dans les rues d'Altdorf, ils peuvent voir que les gens se mettent vite en colère avec l'élévation de la température. Ils peuvent constater l'agitation de personnes en train de s'insulter et assistent même à quelques combats, en particulier le long des docks. Aucun docker ne travaille, car peu de bateaux sont amarrés au port pendant cette période de la journée.

À un moment, n'importe quel PJ disposant de la compétence *Sixième Sens* **[WJRF2 : Talent]** réalisera que le groupe est de nouveau suivi. Très éloignés derrière eux, sur un côté, deux hommes de piètre condition suivent les PJ. Si ces derniers font n'importe quel mouvement vers eux, les deux hommes s'arrêteront et battront en retraite en bas d'une autre rue ou dans la direction opposée. Les deux cultistes n'ont pas l'intention d'être attrapés, ni fait prisonniers. Il leur a seulement été donné comme instruction de suivre les PJ pendant quelques heures, puis de retourner à la taverne du batelier pour faire un rapport sur ce qu'ils auront vu.

Si les PJ cherchent Mère Inga, ils la trouveront en train de se préparer à quitter Altdorf. S'ils lui demandent pourquoi, la prêtresse leur dira qu'elle a reçu une note l'informant d'actes de nécromancie dans le Stirland oriental. Étant donné que l'Empereur est en sécurité et que le Comte von Walfen a repris son rôle de conseiller d'état, il est temps pour elle de remplir son devoir d'Indagatrix Grandis du le Noble et Chevaleresque Ordre du Repos Mérité. Elle remercie les PJ à profusion pour tout ce qu'ils ont fait pour l'Empire. Elle espère que leurs chemins se croiseront encore à l'avenir et leur souhaite de bien se porter.

À l'heure du rendez-vous, les PJ devraient se diriger vers le Conservatoire royal. En y arrivant, ils verront le Comte von Walfen entouré par plusieurs gardes du corps. Alors que les PJ s'approchent, un de ces hommes les arrête. Il les informe d'une voix forte que le Comte est un homme occupé et qu'ils doivent prendre un rendez-vous s'ils souhaitent s'entretenir avec lui. Et il s'empresse de rajouter en chuchotant : « l'homme que vous voulez est Eugen Klopstock, un assassin qui vit près du sanatorium d'Altdorf. Si vous ne le trouvez pas en premier, il s'occupera de vous jusqu'à ce que vous soyez tous mort. » En conclusion, l'homme ajoute en reprenant sa voix forte : « écartez-vous maintenant, y'a rien à voir ! »

En plus de connaître le nom de l'assassin, les PJ savent dorénavant où ils peuvent trouver le tueur, à moins qu'ils

n'attendent qu'il vienne à eux. Les PJ peuvent aussi vouloir tendre leur propre embuscade pour capturer leur assassin. Quelle que soit leur décision, Eugen les trouvera une ou deux heures plus tard.

Eugen est un chasseur prudent. Les PJ vont devoir être très astucieux pour l'attraper en l'attirant dans un guet-apens, car il est lui-même particulièrement doué pour ce genre de chose. La rencontre sera très probablement une répétition de la bataille de la nuit précédente. Eugen tentera quoiqu'il en soit de remplir son contrat. Les PJ n'auront pas d'autre choix que de réussir s'ils veulent sauver leur vie.

Altdorf en flammes

Si les PJ étudient les quartiers Est la nuit du 17 Sommerzeit, ils ne trouveront rien d'autre que la misère noire caractéristique de cette partie d'Altdorf. Naturellement, ils devront à nouveau faire face au problème d'Eugen Klopstock s'ils ne l'ont pas encore tué.

Le jour du 18 Sommerzeit commence de façon sinistre. Après presque une semaine sous une vague de chaleur exceptionnelle, Altdorf est devenu un endroit dangereux. Les gens sont de plus en plus nerveux, et la bière commence à s'épuiser. En milieu d'après-midi, plusieurs bagarres dans les tavernes dégénérent en émeutes dans la capitale impériale. Un certain nombre de personnes meurent dans ces émeutes, surtout lorsque le guet fait preuve de mauvais caractère en essayant de calmer la foule et matraque n'importe qui sans distinction. Les autorités appellent alors la garnison ainsi qu'une partie des chevaliers pour rétablir l'ordre. À nouveau, les crieurs de rue annoncent qu'un couvre-feu a été décrété de l'aube jusqu'au crépuscule.

En fait, le couvre-feu est seulement imposé dans les quartiers situés au nord de la Talabec et à l'ouest du Reik. Le guet évite généralement les quartiers Est la nuit. S'il existe une sorte de « sécurité » dans ces quartiers, c'est uniquement celle que peuvent procurer les différents groupes qui y sévissent. Si les PJ attendent le crépuscule pour se diriger vers ces quartiers, ils devront passer un poste de garde établi à l'extrémité la plus éloignée du pont de Sigmar et du pont des Pleureuses. Un simple pot-de-vin de 1 CO par garde (il y en a quatre à chaque poste) sera suffisant pour que ces derniers ferment les yeux et facilitent le passage des PJ jusqu'au quartier voulu. Les PJ peuvent également présenter leur charte du temple de Mórr pour que les gardes les laissent passer. En outre, le temps passé au poste de garde permet aux PJ d'échapper à la surveillance des cultistes de la Main Pourpre qui pourraient les suivre.

Sans aide, la recherche pour trouver le lieu probable de la réunion de la Main Pourpre devrait prendre beaucoup de temps. Les tavernes des quartiers Est donneront facilement le nom du bidonville de Drecksack comme étant l'endroit le moins patrouillé et le plus glauque de tout le quartier. L'utilisation de pots-de-vin (pas plus de quelques pistoles à moins que les PJ ne veuillent devenir la cible de voleurs) leur apprendra que des étrangers ont été vus autour de la place centrale du quartier. Les PJ peuvent apprendre qu'il y a plusieurs grands bâtiments vides dans lequel vivent des vagabonds. Ces bâtiments sont de simples coquilles vides, avec des trous dans les murs et le toit.

Alors que les PJ entrent dans le bidonville, ils devraient être davantage sur leurs gardes. En effet, les membres subalternes de la Main Pourpre n'ont pas été convoqués à la réunion. Les contacts et les chefs des trois Ordos (chacun apportant un petit groupe de gardes du corps) viennent assister à cette réunion peu commune afin de s'expliquer à propos des difficultés rencontrées par la secte ces derniers jours. Après son entrevue avec Heinz, von Mühlerberg s'est mis en contact avec d'autres membres de la cellule d'Altdorf et a également décidé d'être présent. Au total, près de 60 personnes devraient être présentes. Il y a d'autres yeux qui observent à une distance sûre, notamment ceux du gang kislévite local et d'autres gangs impériaux.

Le MJ pourrait vouloir ajouter certaines rencontres, afin de représenter les dangers du bidonville de Drecksack. Pendant que les PJ poursuivent leurs investigations sur la Main Pourpre, ceux qui disposent d'un *Sixième sens* peuvent sentir les yeux des habitants du quartier peser sur eux. Quelques groupes de coupe-jarrets de taille importante (au moins 2D6+6 hommes) pourraient décider que le vol est un risque acceptable si les PJ affichent un quelconque signe extérieur de richesse (des habits de bonne qualité, des chemises en soie, des bijoux, etc.).

Des mendiants infestés de puces et des poux pourraient également tenter leur chance en suppliant les PJ de leur donner des pièces de monnaie ou quelque chose à boire. Si les PJ leur laissent une pièce ou deux, même un sou ou deux, d'autres mendiants arriveront pour leur en demander autant. S'il vient aux PJ l'idée stupide de donner des pistoles ou pire, des couronnes d'or, ils seront immédiatement abordés par un groupe de 4D6+4 mendiants faisant l'aumône. Parmi ce groupe de mendiants, il y aura aussi 1D3 voleurs (voleurs à la tire) profitant de l'agitation pour dérober les bourses des PJ et/ou tout autre objet de valeur facile d'accès. S'ils se trouvent en présence des mendiants trop longtemps, les PJ ont 10% de chance d'être infestés par des puces, des poux, ou peut-être même les deux (faites un jet pour chaque eh eh eh !!!).

Une autre rencontre possible pourrait être l'arrivée d'un jeune homme décidé à provoquer un duel avec ces « snobs hautains » qui viennent des quartiers plus riches de la ville. L'agresseur pourrait faire ceci pour impressionner un gang local (ou une femme qu'il aime), pour tester ses prouesses au combat ou simplement parce qu'il a bu un peu trop de

vin ou de spiritueux bon marché (à moins qu'il ne soit drogué). Ce pourrait aussi être un jeune homme qui souffre d'illusions, qui pense que le PJ est quelqu'un qui lui fait de l'ombre de quelque manière que ce soit, et que son « honneur » exige maintenant qu'il passe à l'action.

Les PJ finiront sûrement par trouver le lieu du rassemblement, celui-ci étant situé dans un appartement faiblement éclairé à l'extrémité sud de la Dreckplatz. Un certain nombre de gardes du corps ont été placés par groupes de trois pour surveiller toute personne tentant de s'approcher du lieu de la réunion. Les gardes tireront avec effort sur leur menton et désigneront leur paume gauche avec le petit doigt de la main droite, comme signal pour ceux qui s'approchent en attendant la réponse de la personne qui doit alors répondre par un autre signal. La réponse appropriée est pour ceux qui s'approchent de frotter leur oreille droite avec la paume gauche ouverte et de désigner l'emplacement de leur tatouage de la Main Pourpre avec leur majeur droit. Si les gardes se montrent soupçonneux, ils peuvent exiger de l'individu qui s'approche de montrer son tatouage. Si le signal n'est pas donné, les gardes retenteront de faire le signe en attendant la réponse des PJ avant de véritablement déclencher l'alarme. Les PJ devront être rapides pour s'occuper des gardes. Une alarme ne fait pas se disperser les cultistes au début, mais envoie un plus grand groupe de gardes pour gérer la situation. Les adeptes s'attendent à être ennuyés par des gangs locaux, pas à des agents chargés de sa destruction. Une fois qu'ils auront passé les gardes, les PJ devraient rester dans les ombres et maintenir leurs visages cachés, car ils pourraient rapidement être identifiés par tout membre présent à la réunion.

Peu de temps après que les PJ aient trouvé où se positionner à l'intérieur, une agitation parcourt l'assemblée près du coin adjacent du bâtiment. Le capitaine Erwin von Mühlerberg et six de ses hommes, tous portant des brassards pourpres, font leur entrée. Avant que les PJ puissent se déplacer dans sa direction, un homme se lève sur une table à l'extrémité lointaine et réclame l'ordre. Si le MJ l'autorise, n'importe quel PJ qui était présent à Middenheim pendant les événements du *Pouvoir Derrière le Trône* identifiera l'homme comme étant l'ancien Seigneur des Lois, Karl-Heinz Wasmeier. Autrement, les PJ reconnaitront la description du Dr Karl Beier.

Après avoir capté l'attention de l'assistance, le Frère Karl déclare que le Grand Mutateur a choisi de faire tomber aux mains de l'ennemi les membres de haut rang de la secte. Il poursuit en disant que c'est là le signe que le Maître du Changement veut désigner un nouveau leader qui les mènera enfin au Temps des Changements. La foule n'est pas vraiment à l'aise et beaucoup de voix peuvent être entendues en train de parler entre elles. À ce moment là, le capitaine von Mühlerberg élève la voix en demandant pourquoi un étranger devrait conduire la secte de la Main Pourpre. Le Frère Karl riposte alors en répondant que tous les chefs précédents ayant comploté contre les puissances impériales ont échoué dans leurs plans. En revanche, lui, le Frère Karl, a réussi à frapper un grand coup contre l'Église honnie de Sigmar, en assassinant le Grand Théogone.

Le capitaine von Mühlerberg se met alors à grimacer. D'une voix forte, il déclare que le fait de livrer Frère Karl aux autorités renforcerait certainement sa position auprès du Prince Héritier, sinon de l'Empereur lui-même, ce qui le mettrait dans une meilleure position pour faire venir le Temps du Changement, au contraire d'un Middenheimer qui n'est bon qu'à imiter un prêtre sigmarite. Certains des cultistes abondent dans le sens du capitaine du Reikland, tandis que d'autres le raillent. Pendant un moment, les deux chefs potentiels se regardent fixement l'un et l'autre. La tension monte pendant l'échange, puis le capitaine von Mühlerberg fait signe à ses hommes d'arrêter le Frère Karl.

Pour rendre les choses plus compliquées, alors que l'attention des PJ est fixée sur la scène, un couple de cultistes situés près d'eux les remarquent. Un d'eux s'écrie : « Kastor Lieberung est ici ! » Si le PJ qui ressemble à Kastor n'est pas présent, le PNJ criera alors que les complices de Herr Lieberung sont présents.

La réunion plonge alors dans le chaos. Couvrant le bruit de la foule, le Frère Karl hurle : « Laissez-moi vous montrer comment le Seigneur Tzeentch traite les espions et les



usurpateurs oeuvrant en son sein ! Njawrr' Lzimbarr Tzeentch de thakh ! » Et quelques secondes après, huit Incendiaires de Tzeentch apparaissent et commencent leur attaque, quatre se dirigeant contre von Mühlerberg et ses hommes et le reste contre les PJ. Un certain nombre de cultistes se joignent également au combat, empêchant ainsi les PJ de s'occuper directement de Frère Karl.

Une des complications principales dans ce combat vient du fait que, à cause de la vague de chaleur, tout est devenu particulièrement inflammable à Altdorf. Avec des flammes tirées un peu partout, le bâtiment prend facilement feu, de même que certaines des personnes présentes qui se mettent rapidement à paniquer. Luttant contre les Incendiaires et les cultistes les plus vindicatifs, les PJ ne voient pas une partie des cultistes s'échapper du bâtiment, leurs vêtements en flammes, les yeux emplis de terreur. Dans leur folie, ces cultistes répandent le feu à d'autres bâtiments proches. Bientôt, c'est l'ensemble des bas-quartiers qui se devient la proie des flammes.

Bien que le Frère Karl ait disparu dans la confusion, le capitaine Erwin von Mühlerberg est toujours présent. Une fois que « Kastor Lieberung » est identifié, von Mühlerberg est impatient de se débarrasser des PJ, apparemment insouciant du feu qui fait des ravages autour de lui. Il redirige ses hommes et d'autres cultistes proches afin de se débarrasser des « intrus sigmarites » qui ont interféré dans les activités de la Main Pourpre depuis bien trop longtemps. Le capitaine cherche à évaluer les capacités de combat des PJ avant de se jeter personnellement dans le combat. Les PJ ont le choix entre se sauver ou combattre dans le bâtiment en flammes. Le combat dure seulement 3 rounds avant qu'une large portion du toit ne s'écroule, tuant du coup un certain nombre de cultistes de la Main Pourpre qui combattaient les PJ. Ces derniers auront droit à un **test d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception*]** pour entendre le bruit du toit juste avant qu'il ne s'effondre (+10% avec *Acuité auditive*). Ceux qui ne réussissent pas ce premier test et ratent un **test d'*Initiative* [WJRF2 : test d'Agilité]** de moins de 30% prendront un coup de **F**6 **[WJRF2 : d'une valeur de dégât de 3]**. Un échec de plus de 30% les conduira à la mort (à moins qu'ils ne dépensent un précieux point de Destin). Cette portion de toit brûlante sépare les PJ du capitaine Erwin von Mühlerberg et de ses hommes.

Éloigné du combat, le capitaine Erwin von Mühlerberg en profite pour s'échapper du feu - et d'Altdorf - avec autant de ses hommes qu'il le peut. Il réalise que cela ne sert pas la volonté du Grand Mutateur s'il reste souffrir la mort d'un martyre. Von Mühlerberg est certain que le Maître du Changement lui donnera une autre opportunité d'accomplir sa vengeance contre les PJ.

Dans la chaleur du combat, n'importe quel PJ peut faire un **test d'*Observation* [WJRF2 : test de *Perception*]** (+10% avec *Acuité visuelle*) pour noter que d'autres bâtiments à l'extérieur sont également la proie des flammes. Les PJ se rendent compte que, s'ils ne s'éloignent pas bientôt, ils pourraient eux-mêmes périr par le feu. D'autres PJ peuvent faire un **test d'*Écoute* [WJRF2 : test de *Perception*]** (+10% avec *Acuité auditive*) pour entendre des bruits alarmants : des morceaux flamboyants de bouts de toit et des cendres tombent près des PJ. Un examen rapide autour d'eux ne montre aucun signe de Frère Karl. Les PJ n'ont aucune manière de savoir s'il est parvenu à s'enfuir ou s'il a péri dans le feu tout en luttant pour la suprématie de la Main Pourpre.

Pendant que les PJ eux-mêmes prennent la fuite, l'incendie s'étend à tout les quartiers Est. Le feu se propage rapidement et beaucoup de gens s'enflamment et courent en hurlant à travers les rues - un acte qui assure que le feu se propagera et que la victime mourra de ses brûlures. Les PJ se trouvent rapidement entourés par le feu et la fumée. Les PJ un peu malins vont réaliser qu'ils doivent couvrir leur nez et leur bouche avec un tissu humide (il y a quelques puits le long de leur fuite) afin d'empêcher l'inhalation de fumée toxique. Le tissu humide séchera au bout de dix minutes et devra être humidifié de nouveau. Les PJ sans tissu humide devront réussir un **test d'E** chaque minute. L'échec signifie que le PJ a respiré trop de fumée et aura pour conséquence une réduction de sa caractéristique d'**E** de 1 **[WJRF2 : 1D10%]** et de sa caractéristique **B** de 2 (non réduite par le port d'une armure). Si l'une des deux caractéristiques tombe à 0, le PJ tombe sans connaissance et mourra s'il n'est pas aidé par ses compagnons.

D'autres dangers pour les PJ en fuite arriveront sous la forme de braises volantes, en provenance de bâtiments en train de s'effondrer. Il y a une chance cumulative de 5% chaque 10 minutes où les PJ sont dans l'enfer faisant rage autour d'eux que leurs habits prennent feu (cela prendra aux PJ entre 30 et 40 minutes pour s'éloigner du feu). Des bâtiments croulants peuvent être facilement évités si les PJ les repèrent à l'avance (**test d'*Observation* [WJRF2 : test de *Perception*]** à +20). Si les PJ ne font pas attention, alors ils peuvent encore s'en sortir sains et saufs sur un **test d'*Initiative* [WJRF2 : test d'Agilité]** réussi. S'ils échouent à leur **test d'*Observation* [WJRF2 : test de *Perception*]** de plus de 30%, ils auront alors -20% à leur **test d'*Initiative* [WJRF2 : test d'Agilité]**. Ceux qui ratent ce dernier test recevront un coup de **F**3+D3 **[WJRF2 : d'une valeur de dégât de 3+D3]** - si un 6 naturel est obtenu, il y a 25% de chance qu'il y ait des dommages supplémentaires.

Si Eugen Klopstock est encore vivant à ce moment là, il essayera d'assassiner les PJ pendant leur fuite éperdue. L'assassin est inconscient du danger représenté par le feu, contrairement aux PJ. Si le MJ le souhaite, la position qu'Eugen a choisie pour viser les PJ peut venir à s'effondrer au moment où le feu a suffisamment affaibli la structure du bâtiment dans lequel il se trouve. Ainsi Eugen pourrait commodément mourir dans le feu. Vous pouvez également choisir de le faire survivre, si bien qu'il reviendra hanter les PJ plus tard, lorsqu'il aura récupéré de ses blessures.

Avant que les PJ n'arrivent à sortir de cet enfer, ils trouveront des lignes de personnes faisant la chaîne du fleuve jusqu'aux bâtiments en flammes pour se passer des seaux d'eau et retourner ceux qui sont vides vers la rivière pour qu'ils y soient remplis à nouveau. Les PJ sont libres de se joindre aux gens d'Altdorf pour lutter contre le feu, afin de préserver ce qui peut encore l'être.

Le feu continue de ravager la ville toute la nuit. Quelques heures avant l'aube, un vent frais de nord-ouest se lève et permet de circonscrire la propagation du feu. Au petit matin, quelques petites poches de feu subsistent. Les dommages dans les quartiers Est se sont étendus dans certains quartiers, comme les Morrnes, mais qui malgré tout ont échappé au gros des dommages. Des milliers de personnes – dont beaucoup ne sont pas comptées dans les chiffres officiels de la population de la ville – ont péri dans les flammes, et plus d'un millier d'entre elles ont maintenant perdu leur foyer.

Les PJ devraient être épuisés par leur nuit, sans compter le manque de sommeil dû aux attaques de l'assassin. En outre, ils n'ont plus de logement. Les PJ ont alors plusieurs options. Ils peuvent : (1) chanceler vers l'*Impérial* et plaider en leur faveur avec Amschel pour qu'il leur accorde de rester pour la nuit (il les prendra finalement en pitié) ; (2) ils peuvent chercher et trouver un refuge provisoire au temple de Mórr (la grande prêtresse part le lendemain matin après l'incendie) ; ou (3) ils pourraient pénétrer par effraction dans l'appartement inoccupé du Comte von Walfen le long de la rue de l'ambassade d'Ulthuan.

FRERE KARL, Chef de la Main Pourpre (Magister Novitiae)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	45	42	4	5*	11	74*	1	53	58	69	56	57	38

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Charisme, Connaissance des démons,des parchemins, des plantes et des runes, Conscience de la magie, Equitation, Evaluation, Identification des objets magiques, des morts-vivants et des plantes, Incantations – Magie Mineure et de Bataille 1,2&3, Langage secret – classique et guilde (secte de la Main Pourpre), Langue hermétique – magikane, Législation – Empire, Méditation, Préparation de poisons, Réflexes

éclairs, Résistance accrue, Sens de la magie, Sixième sens, Théologie.

Points de magie : 44

Sorts :

Magie mineure : Alarme magique, Apparition de petis animaux, Don de langues, Exorcisme, Feux follets, Flammerole, Malédiction, Renfort de porte, Sons, Verrou magique, Zone de froid, Zone de silence

Bataille 1 : Animosité magique, Aura de résistance, Boule de feu, Immunité aux poisons, Rafale de vent.

Bataille 2 : Brouillard mystique, Démolition, Panique magique, Zone de fermeté

Bataille 3 : Épée animée, Invulnérabilité aux projectiles, Pont magique

Dotations : épée, dague (**I**+10 **D**-2 **Par**-10), anneau d'évocation de Bêtes démoniaques (1 seul sort) obtenu depuis peu, 3 doses d'Humanicide, 2 doses de Belle-dame, sac à composants magique, 28 CO 15/12

INCENDIAIRES DE TZEENTCH

Les Incendiaires (K' Chanu' tsani' I) font partie des esprits les plus simples. Ils suivent aveuglément la volonté de leur maître, que leur invocateur soit un Champion du Chaos ou un Seigneur du Changement sur le champ de bataille. Sans ordre précis, ils erreront sans but, laissant échapper des flammes là où l'envie et leur fantaisie les amène. Comme les Horreurs, les Incendiaires sont des créatures bizarres façonnées par le Chaos pur : ils sont à demi solides et semblent presque transparents. Ils se déplacent grâce à une jupe molle de chair rosâtre ressemblant à un champignon inversé. En aspirant de l'air dans cette jupe charnue, et en l'expulsant rapidement, l'Incendiaire peut se déplacer par une série de sauts et de bonds. Un Incendiaire n'a pas de tête en tant que telle, mais on distingue ses yeux et sa bouche béante entre ses longs bras noueux. Les Incendiaires n'ont pas de mains, leurs bras sont terminés par des orifices ouverts qui leur servent à tirer des flammes magiques.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
9	35	45	5	4	11	40	2	0	90	0	90	90	0

Traits psychologiques : les Incendiaires sont immunisés à tous les effets psychologiques, à l'exception de ceux provoqués par les dieux, les démons majeurs, les princes démons et les démons mineurs.

Règles spéciales : les Incendiaires peuvent réaliser des bonds de 18 mètres de long et de 2 mètres de haut. Un Incendiaire possède 2 attaques de *morsure* ou de *feu*. Les Incendiaires peuvent tirer des flammes au corps à corps ou les projeter à 12 mètres dans n'importe quelle direction. Si la cible est touchée, elle subit un coup de **F**8 en plus des dégâts de feu (voir *WJRF* p.80). Au corps à corps, les Incendiaires utilisent leur **CC** pour toucher, mais la cible subit également un coup de **F**8 si elle est touchée par une attaque de flamme. Les Incendiaires sont immunisés aux attaques basées sur le feu ou le feu magique. De plus, ils causent la Peur chez toutes les créatures vivantes et sont sujets à l'Instabilité.

CAPITAINE ERWIN VON MÜHLERBERG, Chef de la Main Pourpre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	62	6	5	13	53	3	41	76	44	65	44	51

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Arme de spécialisation - armes de parade et à deux mains, Bagarre, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Équitation, Esquive, Jeu, Héraldique, Langage secret - guilde (secte de la Main Pourpre), Langage secret - jargon des batailles.

Dotations : épée, dague (**I**+10, **D**-2, **Par**-10), cotte de mailles à manches longues (1PA Tronc/Bras/Jambes), brassard pourpre, 14 CO 20/12.

Mutation : Résistance à la magie (**FM**+20 pour les tests de résistance magique).

6 CULTISTES DE LA MAIN POURPRE (Soldats)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	41	3	3	9	43	2	35	40	30	25	30	20

Compétences : Bagarre, Coups puissants, Désarmement, Équitation, Esquive, Langage secret – guilde (secte de la Main Pourpre), Langage secret - jargon des batailles.

Dotations : épée, dague (**I**+10, **D**-2, **Par**-10), chemise de mailles (1PA Tronc), brassard pourpre, 5 CO 12/10.



Le dernier debout

Après leur terrible épreuve, les PJ auront besoin de plusieurs jours de repos pour recouvrer leurs forces. Malheureusement pour eux, ils n'auront pas ce répit.

Même si un sixième d'Altdorf est parti en fumée, il reste beaucoup à faire. La guerre ne faiblit pas et poursuit son œuvre de destruction au nord et à l'est du pays. Une rumeur faisant état d'un retrait de l'armée du Middenland de l'autre côté du Reik est la seule bonne nouvelle. Dans tout ce malheur, le devoir rappelle les PJ.

Un appel au devoir

Quel que soit l'endrosommeil. Le vent léger qui s'est mis à souffler sur Altdorf a considérablement adouci la température et a mis fin à la cruelle vague de chaleur. En fin d'après-midi, les PJ se sentent un peu mieux. Ils reçoivent alors une visite en la personne de Simon Helmholtz.

« Il nous a fallu du temps pour vous retrouver, leur dit Simon ; vous êtes convoqués à la Maison de Middenheim à 22h. La résidence de la famille Todbringer à Altdorf est située dans la Nordeik Strasse entre le pont de l'Empereur Karl-Franz et le pont des Trois Péages, sur la même rive que l'Université. Amschel Lenard a été grassement payé pour les dégâts causés à son établissement. Il doit vous préparer un bain à chacun et faire nettoyer vos vêtements, ce qui vous rendra présentables pour ce soir. Tirez parti de la situation, je vous en prie. C'est assez important ». Simon repart une fois son message délivré.

Sur le chemin qui mène à leur rendez-vous, les PJ voudront sûrement vérifier que personne ne les suit. Ils auront beau jeter des regards en arrière, scruter les ombres, ils ne découvriront personne en train de les filer. Il serait trop beau que le feu ait complètement détruit la Main Pourpre, mais il semble que les cultistes ont stoppé leurs opérations pour le moment.

La Maison de Middenheim est une propriété entourée de murs de pierre hauts de 2,5 m. Un PJ Nain remarquera la solidité du mur et le savoir-faire avec lequel il a été construit ; il semble être l'œuvre de Nains. La porte en fer forgé est de la même qualité d'ouvrage. Celle-ci est ouverte à l'arrivée des PJ. Sur le seuil, deux Chevaliers Panthère leur barrent le passage et leur demandent de décliner leur identité et la raison de leur venue. Si les PJ montrent leur médaillon de Chevaliers Panthère, leurs frères les saluent et les laissent entrer. Sinon, les PJ devront répondre honnêtement aux questions qui leur seront posées.

Avant de pénétrer plus avant, les gardes demandent aux PJ de laisser leurs armes à l'entrée. Les PJ peuvent protester contre cette demande, de crainte d'une nouvelle embuscade. Les gardes leur répondent que leur sécurité est garantie à l'intérieur de l'enceinte par le Baron Heinrich Todbringer en personne. Si les PJ hésitent toujours, un homme de grande taille apparaît derrière les gardes et leur ordonne de laisser passer les PJ.

« Ces personnes ont toute notre gratitude, dit l'homme avec un sourire. Je pense que nous pouvons leur faire confiance pour qu'ils gardent leurs armes au fourreau aussi longtemps que la nourriture sera à leur goût ». L'homme fait face aux PJ.

« Je suis le Baron Heinrich Todbringer et je suis heureux de faire votre connaissance. Entrez, je vous en prie. Nous avons beaucoup à discuter. »

Les PJ partagent un délicieux repas avec le Baron avant de passer dans le petit salon. Le Baron Heinrich désire tout savoir des activités des PJ depuis leur départ de Middenheim. Il pose peu de questions, préférant écouter les détails que lui racontent les PJ. Si ces derniers mentionnent la présence du capitaine Erwin von Mülherberg ou de Karl-Heinz Wasmeier au rassemblement de la secte de la Main Pourpre, le Baron les regarde en silence durant un instant avant de répondre qu'il parlera de cette révélation avec le Comte von Walfen le lendemain matin.

Note pour le MJ : si Frère Karl est le Dr Karl Beier dans votre campagne, le Baron demandera sa description précise et réfléchira un moment avant de fixer l'identité du cultiste. Interrogé, il répondra que les PJ ont seulement besoin de savoir que Frère Karl était connu comme un lettré à Middenheim.

Leur récit terminé, le Baron Heinrich les félicitera avec un large sourire. Il leur dira également que l'Empire ne peut se passer de leurs services.

« Le Graf est en route pour Altdorf où il doit rencontrer l'Empereur, leur apprend le Baron. Vous vous êtes révélés d'une loyauté sans faille, et d'une grande faculté d'adaptation face au danger et à l'inconnu. J'ai besoin que demain matin vous chevauchiez vers le nord sur la route entre Altdorf et Middenheim. Rejoignez le Graf et son escorte. Vu la conjoncture actuelle entre Altdorf et le Middenland, je ne crois pas que la route soit sûre. De plus, je pense qu'il est temps que le Graf refasse la connaissance des Chevaliers Panthère qu'il a envoyés à Kislev. Vous pouvez aussi en profiter pour chercher d'éventuels indices de la fuite de Herr Wasmeier vers le nord. »

Le Baron attend que les PJ acceptent la tâche qu'il vient de leur confier. Leur silence est compris comme un accord, mais si les PJ refusent, le Baron les sermonnera. Une fois l'affaire entendue, le Baron remercie les PJ et leur propose de mettre fin à l'entrevue pour qu'ils puissent se reposer et partir frais le lendemain matin. Avant leur départ, le Baron leur tend une lettre cachetée à l'attention du Grand Maître Hermann von Plauen.

« Prenez ceci avec vous. Il s'agit d'une lettre d'introduction pour le Grand Maître des Chevaliers Panthère. Je dirais qu'il est temps pour vous de rencontrer le chef de votre ordre. »

Une petite course

Le tableau suivant indique les évènements qui ont lieu dans l'Empire pendant que les PJ voyagent à la rencontre du Graf puis l'escortent vers Altdorf. Comme précédemment, les évènements en italique représentent les actions se déroulant loin des PJ. Le MJ doit prendre en compte que ces nouvelles prendront quelques jours avant de parvenir aux PJ, où qu'ils soient.

Date	ÉVENEMENTS
19 Sommerzeit	*Des émeutes éclatent à Talabheim à cause du peu de soutien affiché pour le camp ulricain. La Grande Duchesse est contrainte de réprimer brutalement la rébellion.*
20 Sommerzeit	Les PJ partent d'Altdorf dans la matinée et atteignent Frederheim en fin d'après-midi. *La bataille de Hermsdorf s'achève par la victoire des armées alliées du Stirland et du Wissenland. Les forces du Talabecland battent en retraite en direction d'une ligne de défense établie près de Lieske.*
21 Sommerzeit	Les PJ passent devant le Sanctuaire du Rocher Scintillant puis arrivent à Kutenholz en début de soirée. *Le Grand Prince Hals et son armée d'Ostlanders atteignent Ferlangen et tentent de lever le siège, mais ils échouent lamentablement après un engagement sanglant. Non seulement l'armée de secours ostlander est battue, mais le Grand Prince Hals est également mortellement blessé par une flèche perdue.*
22 Sommerzeit	Les PJ voyagent jusqu'à l'auberge-relais le Dragon Vert.
23 Sommerzeit	Les PJ parviennent à Bröckel où ils rejoignent le Graf et sa suite. *De nouveaux raids orques forcent le Comte von Raukov à envoyer des troupes en renfort aux Ostermarkers à la frontière est.*
24 Sommerzeit	*Hergig se soulève en réaction à la pénurie de pain. La garnison n'arrive pas à ramener l'ordre et plusieurs quartiers de la ville sont incendiés.*
25 Sommerzeit	Les PJ quittent Bröckel, enrôlés dans l'escorte du Graf. Le groupe s'arrête pour la nuit à l'auberge du Dragon Vert.
26 Sommerzeit	Le Graf Boris et les PJ voyagent jusqu'à Kutenholz. *Nouvel assaut contre le mur Est de Ferlangen. Le fils aîné du Baron Nikse est tué et son cadet mortellement blessé.*
27 Sommerzeit	Le Graf et sa suite font une courte visite au Sanctuaire du Rocher Scintillant. Le groupe poursuit sa route vers Frederheim. *Le cercueil contenant le corps du Grand Prince Hals von Tasseninck parvient à Wolfenburg. La noblesse de l'Ostland élit par acclamation le Comte von Raukov à la succession de feu le Grand Prince comme maître de l'Ostland.*
28 Sommerzeit	À la fin de l'après-midi, le Graf de Middenheim fait son entrée à Altdorf. *Renforcée par des mercenaires venus de Talabheim, l'armée du Comte Feuerbach met en déroute l'armée alliée du Stirland et du Wissenland à Lieske.*

Mort dans la Drakwald

Au matin du 20 Sommerzeit, il semble que le radoucissement de la température amorcé la veille se confirme. Les PJ trouvent leurs montures sellées et prêtes à partir dans les Écuries Alder. Leurs fontes ont été remplies de provisions sèches pour une semaine.

Le voyage vers Frederheim est sans histoire. La campagne est plutôt calme, comme si la guerre toute proche n'avait pas atteint cette région du Reikland. Des nuages noirs sont visibles en fin d'après-midi, laissant penser que la pluie gâtera le voyage du lendemain. Les PJ trouveront sans difficulté des chambres à l'auberge de l'Arbre de Rowan. Il y a peu de circulation entre Altdorf et Middenheim ces jours-ci. L'averse ne dure que pendant la nuit, mais sa violence transforme la grande route poussiéreuse en voie boueuse. Malgré les fondrières pleines d'eau, la route reste praticable. Les PJ ne trouveront aucun signe pouvant indiquer que Frère Karl est passé par ici.

Peu de temps après que les PJ aient traversé la frontière entre le Reikland et le Middenland, ils passent près d'un grand rocher blanc sur leur gauche indiquant le chemin vers le Sanctuaire du Rocher Scintillant. Les symboles sculptés d'Ulric sur la face nord et de Sigmar sur la face sud sont visibles sur le roc. Les PJ qui examinent la route remarqueront des empreintes de pieds fourchus sur le sol. Un PJ avec la compétence *Pistage* devra étudier les empreintes quelques minutes pour déterminer que douze créatures bipèdes se sont déplacées du nord-est vers l'ouest. Le groupe s'est rassemblé sur le croisement avant de repartir. Un PJ qui étudie les traces devra réussir un **test d'Int** pour annoncer que les traces ont été laissées il y a environ 5 heures, à l'aube. Les PJ peuvent essayer de grimper à un arbre pour voir si de la fumée est visible à l'ouest. Un PJ avec la compétence *Escalade* peut facilement monter au sommet d'un arbre de 12 mètres, mais sans cette compétence un **test** de Dex **[WJRF2 : test d'Ag]** doit être effectué tous les 3 mètres. Une fois en haut de l'arbre, aucune fumée n'est visible. Ce n'est pas nécessairement un bon signe.

Si les PJ suivent le chemin pour éclaircir la situation, la forêt deviendra étrangement calme à proximité de la clairière où se dressent le Sanctuaire et un bâtiment. Les traces des créatures mènent droit au lieu saint. Les créatures se sont dispersées environ 15 mètres avant la clairière, puis sont sorties du couvert dans cette formation. Un PJ avec *Pistage* réussissant un **test d'Int** remarquera au vu de la distance entre les empreintes que les créatures se déplaçaient lentement, probablement pour approcher discrètement le bâtiment sans éveiller l'attention de ses occupants.

Tout appel restera sans réponse. Les empreintes convergent en direction du bâtiment, d'où repart une nouvelle piste marquée de traînées sanglantes allant vers l'ouest. Il n'y a qu'à l'intérieur que les PJ trouveront des traces de combat : tout est recouvert de sang, d'os et d'entrailles. Les marques au sol indiquent que des corps ont été traînés sur le sol avant d'avoir probablement été emportés ailleurs. Des symboles sacrés de Sigmar et d'Ulric sont éparpillés autour d'une tête décapitée et mutilée, qui devait probablement appartenir à un prêtre. À part les signes de lutte, rien n'a été touché à l'intérieur.

Les PJ peuvent facilement suivre la piste sanglante dans la forêt. Plusieurs centaines de mètres plus loin sous les frondaisons, ils arrivent à une petite clairière où ils trouvent les restes des huit hommes de l'oratoire et de trois hommes-bêtes. Des traces de morsure sur les corps révèlent que les vainqueurs ont autant festoyé sur leurs victimes que sur leurs compagnons. Et comme il n'y a pas de trace d'un feu de camp, on peut en déduire que les hommes-bêtes les ont mangés crus.

À partir de la clairière, les empreintes de sabots vont vers le nord. Un PJ avec la compétence *Sixième Sens* aura l'impression que des regards haineux sont braqués sur le groupe. Les hommes-bêtes ne feront aucun mouvement contre les PJ pour le moment. Après leur repas, ils sont revenus sur leurs pas pour se reposer et ils s'apprêtaient à partir quand ils ont entendu les PJ arriver. Les hommes-bêtes attendent de voir si les PJ suivent leur piste. Si les PJ font demi-tour et quittent la zone, Gurg emmènera sa bande vers le nord et le village de Himbergen à 6 km au nord-ouest de Kutenholz. Sur la route, neuf autres Hommes-bêtes le rejoindront, portant son effectif à un total de 18 (lui-même compris). Il projette de piller et d'incendier le village avant de s'échapper avec suffisamment de prisonniers, qui serviront à la fois à faire des sacrifices à Tzeentch et à se remplir la panse.

Si les PJ sont déterminés à venger les morts du Sanctuaire, ils chercheront à pousser plus avant. Une fois dans la forêt, les PJ entendent un hurlement avant que les hommes-bêtes ne les attaquent en surgissant de partout autour. La haine que Gurg nourrit contre tous ceux qui s'opposent à lui (y compris les meneurs d'autres groupes d'hommes-bêtes) dissuade ses compagnons de battre en retraite. Les rejetons du Chaos ne rompront le combat que si Gurg est tué.



GURG, Chef Homme-bête

Suite à la mort d'Anders Köhler, la bande de guerre de Gurg est venue de la région de Schadensumpf dans le sud de la Drakwald pour opérer sur la route entre Altdorf et Middenheim, qui présente de meilleures opportunités en termes de proies.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	88	45	4	5	14	50	2	40	39	34	39	34	10

Dotations : arme simple.

Mutations : Peau de fer (5PA sur tout le corps), Obsession guerrière (Haine contre tout adversaire à 24 m), Maître d'armes (**CC**+27).

8 HOMMES-BETES

Sauf indication contraire, les hommes-bêtes ont tous une tête de bouc, une fourrure de couleur brune et le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Dotations : arme simple, chemise de mailles (1PA au Tronc) prélevée sur les templiers pour quatre des hommes-bêtes.

Mutations :

- Homme-bête 1 : Bec (A+1, attaque par *morsure*).
- Homme-bête 2 : Face d'Incendiaire de Tzeentch (A+2, attaque par *morsure*).
- Homme-bête 3 : Peau transparente (cause la Peur).
- Homme-bête 4 : Regard hypnotique (un adversaire à 12 m doit effectuer un **test de FM** pour éviter de croiser le regard de cet homme-bête. En cas d'échec, la victime ne peut rien faire d'autre que fixer l'homme-bête et ne peut ni se déplacer ni agir de quelque façon que ce soit).
- Homme-bête 5 : pas de mutation.
- Homme-bête 6 : pas de mutation.
- Homme-bête 7 : pas de mutation.
- Homme-bête 8 : pas de mutation.

L'escorte

Que les PJ se soient occupés de Gurg ou non, ils devraient atteindre Kutenholz sans difficulté supplémentaire. Ils peuvent passer la nuit à l'auberge de la Dryade Endormie, une auberge-relais appartenant à la Compagnie des Quatre Saisons. Cet établissement est plutôt peuplé comparé à l'auberge de l'Arbre de Rowan. Si les PJ ont été blessés lors de la bataille contre Gurg, un herboriste proposera ses compétences contre une modeste rémunération. Si les PJ cherchent à s'informer sur les autres personnes récemment arrivées à l'auberge, ils apprendront que certains clients sont membres d'une délégation venant de Carroburg, qui voyage vers Middenheim pour demander audience au Graf Boris Todbringer.

La curiosité peut pousser les PJ à chercher à en savoir plus et à essayer de rentrer dans les confidences des Carroburgers. Offrir une tournée aux huit marchands et à leurs six gardes du corps donnera au PJ qui paye un bonus de 10% en **Soc**. Si la bière offerte est de qualité (comme la Sombre Drakwald), le bonus passe à 20%. D'autres bonus peuvent s'appliquer (+10% pour *Charisme*, +10% pour *Séduction*, +10% pour *Sens de la répartie*). Une fois que les PJ auront été admis comme personnes de bonne compagnie, ils pourront apprendre les informations suivantes :

- L'influente Guilde des Marchands de Carroburg est opposée à la guerre contre le Reikland.
- La noblesse locale (qui a tendance à être beaucoup plus anti-sigmarite que les riches citoyens de Carroburg) a trop facilement poussé le Grand Duc dans une succession d'actions déraisonnables.
- La guerre a mis le commerce sous pression alors que Carroburg en est extrêmement dépendante.
- Le Grand Duc s'est révélé incapable en tant que chef militaire.
- Même les nobles se retournent contre lui.
- La délégation représente les intérêts commerciaux de Carroburg.
- La délégation a l'intention de faire des propositions au Graf Boris pour trouver une solution à la position difficile dans laquelle s'est mise la maison von Bildhofen.

Les membres de la délégation ne sont pas disposés à divulguer plus d'informations, peu importe le nombre de tournées que les PJ offriront. Cependant, un PJ féminin qui réussit à séduire un délégué peut apprendre les choses suivantes :

- La délégation va déclarer au Graf que les intérêts particuliers de Carroburg sont prêts à soutenir toute tentative de sa part pour remplacer le Grand Duc dans sa position d'Électeur et de maître du Middenland.
- Le soutien pourra inclure des supports financiers, tels que des prêts.
- En échange de ce soutien, Carroburg demande au Graf de l'aider à retrouver son statut de Cité-franche, statut perdu en 2329 quand Gunther von Bildhofen devint Grand Duc.

Les PJ se dirigeant vers le nord, ils peuvent proposer aux Carroburgers de cheminer ensemble. La délégation hésite sur la réponse à donner, mais la simple mention d'une bande itinérante d'hommes-bêtes pousse le groupe à accepter la proposition. La nuit se passe sans incident.

Si les PJ n'ont pas éliminés Gurg, les survivants blessés et terrifiés du raid sur Himbergen font irruption à Kutenholz au petit matin pour rapporter d'horribles récits de massacre. Le remord devrait saisir les PJ qui n'auraient pas tenté d'action contre les hommes-bêtes responsables de l'attaque sur le Sanctuaire du Rocher Scintillant. Si les PJ se rendaient à Himbergen dans l'espoir de racheter leur mauvaise conduite, ils arriveraient de toute manière trop tard et ne pourraient qu'enterrer ce qui reste des morts parmi les cendres encore fumantes du village.

Les marchands de Carroburg voyagent dans deux chariots conduits par leurs gardes. Si les PJ accompagnent la délégation sur la route, ils chemineront bien plus lentement que la veille. À cheval, les PJ peuvent très rapidement distancer les chariots. La route vers le nord est pratiquement déserte, les quelques voyageurs rencontrés se dirigeant vers le sud. Interrogés, ces gens rapportent la rumeur d'une armée venant de Middenheim et progressant vers Altdorf. Personne n'a vu cette armée, mais eux ont choisi de partir se mettre en sûreté.

Les PJ arrivent au relais de coche du Dragon Vert en fin d'après-midi. Ils apprendront par l'aubergiste que l'armée de Middenheim a établi son campement près de la ville de Bröckel il y a quelques jours. L'aubergiste a également vu une délégation de Middenlanders reconnaissables à leurs vêtements coûteux et à leurs manières arrogantes comme étant des nobles. Passé un jour plus tôt, le groupe a déjà atteint Bröckel, sans doute pour plaider sa propre cause auprès du Graf. Les marchands deviendront anxieux s'ils viennent à apprendre cette nouvelle. Néanmoins, ils décident de poursuivre leur voyage le lendemain.

Un jour de voyage de plus voit les PJ arriver à Bröckel. L'armée de Middenheim campe juste au sud de la ville. Des barricades ont été érigées autour du camp pour le protéger des attaques, limitant les accès à deux points d'entrée. Ces entrées sont gardées par des sentinelles arborant la livrée de Middenheim. Les étrangers qui veulent entrer doivent se présenter et indiquer le motif de leur visite. Toute arme

autre qu'une arme simple ou une dague sera confisquée par les gardes.

Les PJ vont devoir se séparer des marchands pour traiter leur affaire avec le Grand Maître des Chevaliers Panthère. Quand les PJ arrivent à l'entrée, les gardes suivent le protocole et questionnent les PJ. Après leur avoir rendu leurs armes, ils leur montrent où attacher les chevaux. Il est en effet interdit de circuler à cheval dans le campement. Les gardes assurent aux PJ que l'on s'occupera bien de leurs montures.

Le camp est grand, un personnage avec la compétence *Évaluation* estimera que l'armée est forte d'environ deux milles hommes. Beaucoup de soldats sont des mercenaires ou des irréguliers. Tous portent un brassard bleu, symbole de leur allégeance à la Cité du Loup Blanc. Quelques-uns paraissent mieux équipés et portent une écharpe bleue autour de la taille, signe de leur statut de troupe d'élite.

Une fois passé la barricade, le pavillon du Graf est clairement visible au milieu du camp. Deux Chevaliers Panthère gardent l'entrée et arrêtent quiconque demande audience. Même si les PJ montrent leurs médaillons de Chevaliers Panthère, les gardes ne les autoriseront pas à entrer. Les chevaliers suggèrent qu'ils présentent leurs griefs au Grand Maître et leur indiquent la direction de sa tente. Si les marchands sont encore avec les PJ, les gardes répondront aux Carroburgers que le Graf les fera appeler s'il décide de les rencontrer.

La tente du Grand Maître est elle aussi gardée. Les chevaliers de garde demandent aux PJ leurs noms et la raison de leur venue. Ces derniers doivent exhiber la lettre du Baron Heinrich pour obtenir audience. L'un des gardes prend la lettre et disparaît à l'intérieur de la tente tandis que l'autre reste à son poste. Après quelques minutes, le premier garde reparaît suivi d'un homme plus âgé à l'air autoritaire. La cinquantaine, le Grand Maître von Plauen toise les PJ du haut de son mètre quatre-vingt-dix et de sa robuste constitution.

« Bienvenue, Chevaliers Panthère. J'apprends du Baron Heinrich que vous faites partie de mon Ordre depuis un an et demi. Pour ma gouverne, veuillez me donner vos noms et villes de naissance. » Le Grand Maître marque une pause pour laisser les PJ lui répondre. Une fois les réponses données, von Plauen continue : « Je ne peux pas dire que j'apprécie la situation, mais j'en comprends la nécessité. En tout cas, vous êtes les bienvenus à la table du Graf pour dîner ce soir. Le Middenmarschall von Gensher et moi-même y seront également. Nous désirons vivement connaître toutes vos activités depuis votre retour de Kislev. Le Baron Heinrich est, comment dois-je le dire, plutôt réservé au sujet des personnes qui travaillent pour lui. Vous serez appelés dans deux heures. » Le Grand Maître se tourne vers ses gardes : « von Gutzkow, von Schelling. Veillez à ce que nos frères soient logés. Ils ont voyagé toute la journée et ont besoin de repos. » Le Grand Maître fait un signe de tête aux PJ avant de retourner dans sa tente.

Les deux Chevaliers Panthère escortent les PJ jusqu'à trois tentes vacantes (chacune d'entre elles peut abriter jusqu'à trois personnes) au bord du campement. Si les PJ demandent pourquoi les tentes sont inoccupées, les chevaliers leur précisent que l'armée monte toujours des tentes vides pour stocker des provisions, ou encore pour tromper un ennemi qui chercherait à connaître le nombre d'hommes en armes que compte le camp. Si les PJ réclament l'équipement qu'ils ont laissé à l'entrée du camp, les Chevaliers leur répondront que tout leur sera rendu en temps utile. Ils partent ensuite reprendre leur poste.

Environ une heure après avoir été « logés », von Schelling revient chercher les PJ pour dîner avec Sa Grâce le Graf Boris Todbringer et ses invités distingués. Von Schelling pense en son for intérieur que les PJ sont loin d'être un brillant exemple de ce que doit être un Chevalier Panthère (maudits roturiers !) mais il tient sa langue. Il suit les ordres, après tout.

Les PJ sont conduits dans un espace découvert près du pavillon du Graf où a été dressé une table couverte de mets délicats (sanglier rôti, oie farcie, gâteaux et fruits). Les trois personnes les plus puissantes du camp sont assises à une extrémité de la table. Elles arrêtent de converser lorsqu'elles remarquent la présence des PJ. Von Schelling s'incline en direction du Graf et annonce à Sa Grâce que les Chevaliers au service du Baron Heinrich sont arrivés, comme il l'avait ordonné. Le Chevalier recule, se redresse et attend qu'on le congédie. Le Grand Maître le renvoie d'un simple : « Ce sera tout, mon bon sire Chevalier. » Le Graf invite les PJ à s'asseoir et ordonne aux serviteurs de servir la nourriture et le vin. Tout PJ qui aurait rencontré le Graf lors des évènements du *Pouvoir Derrière le Trône* pourra remarquer que son apparence physique s'est considérablement améliorée depuis deux ans. Le Graf renvoie les serviteurs une fois qu'ils ont terminé de servir. Il s'adresse alors aux PJ pour qu'ils lui rendent compte de leurs activités. Les PJ peuvent faire part de leur inquiétude de dévoiler des informations secrètes dans un espace ouvert. Le Graf les assure alors que leurs craintes sont inutiles. Dans un tel espace, il peut voir quiconque n'est pas à sa place. Un espion éventuel pourrait profiter qu'on ne le voie pas approcher d'une tente ou d'un bâtiment. Le Graf fait remarquer que des sentinelles ont été postées pour éloigner les curieux. Il presse les PJ de narrer leur histoire. Les trois hommes (le Graf, le Middenmarschall et le Grand Maître) posent des questions précises quand les Fils d'Ulric, la Main Pourpre ou la captivité de l'Empereur sont mentionnés. Le Graf est particulièrement désireux de connaître l'état de santé de l'Empereur. Toute mention de

Karl-Heinz Wasmeier provoque une réaction nerveuse du Graf, qui cherchera à s'informer en détail du destin de l'ancien Seigneur des Lois de Middenheim.

À la fin de l'exposé, le Graf Boris se lève et exprime sa gratitude aux PJ pour leurs efforts et les informations collectées. Il annonce qu'ils vont maintenant chevaucher avec lui et ses Chevaliers Panthère jusqu'à Altdorf. Il a l'intention de rencontrer l'Empereur, mais ne sera prêt à partir que dans deux jours. Le Graf pense recevoir la délégation des marchands le lendemain à midi. Si les PJ posent des questions sur cette audience ou celle accordée à la noblesse du Middenland, le Graf répond simplement qu'il y a certaines choses dont il n'a pas envie de discuter. Là-dessus, le Graf et ses deux commandants prennent congé.

Bien qu'il n'ait pas pu s'approcher suffisamment pour entendre la conversation, un espion sous couverture des Fils d'Ulric nommé Fritz Ziegler a remarqué les PJ, qui malgré leur apparence bigarrée ont réussi à rencontrer le Graf seulement quelques heures après leur arrivée. Le matin suivant, pendant le quartier libre de quelques heures accordé aux soldats, Fritz se rend à Bröckel dans l'auberge de l'Ours dans la Barrique. Il y rencontre Kurt Hofer, un autre espion des Fils d'Ulric. Fritz décrit à Kurt ce qu'il a pu voir de la rencontre entre le Graf et les PJ, et donne la description physique précise des PJ. Kurt laisse quelques pistoles à Fritz et lui recommande de continuer à surveiller les PJ, mais à bonne distance. Il ne veut pas éveiller leurs soupçons.

Le même jour, les PJ doivent trouver le moyen de tuer le temps. Ils peuvent visiter Bröckel s'ils le souhaitent. Il y a deux auberges-relais dans la petite ville : l'Ours dans la Barrique, appartenant à la Compagnie des Quatre Saisons, et l'auberge du Loup Hurlant, un établissement indépendant. Les marchands ont passé la nuit à l'Ours dans la Barrique en attendant qu'il plaise au Graf de les recevoir. Les nobles du Middenland ont eux passé la nuit au Loup Hurlant, avant de repartir aux premières lueurs du matin, emportant avec eux un message du Graf pour le Grand Duc. Les PJ pourront apprécier les effets de la proximité du camp de l'armée de Middenheim : dans une auberge comme dans l'autre, toute la bonne bière a été bue, impossible de trouver autre chose que de la bière commune coupée à l'eau.

Les PJ peuvent entendre différentes rumeurs dans la ville :

- *Le Grand Duc a subi une défaite catastrophique devant les murs d'Altdorf.*
- *Des groupes d'hommes-bêtes sont sortis du plus profond de la Drakwald.*
- *L'armée de Middenheim a détruit plusieurs de ces groupes.*
- *Le Grand Duc perd progressivement le soutien de sa noblesse.*
- *Le Graf conduit son armée dans le Reikland pour y détruire l'armée qui a vaincu le Grand Duc, et défendre la foi d'Ulric.*
- *Depuis l'arrivée de l'armée du Graf, il y a moins d'attaques contre les fermes sigmarites.*
- *Des pillards ont été pendus dans le village de Sotturm.*

Si les PJ ne sont pas retournés au camp avant le coucher du soleil, von Gutzkow et von Schelling viennent les chercher sur ordre du Grand Maître. Ce dernier veut que tout le monde soit reposé pour le voyage vers la capitale impériale.

Retour vers Altdorf

Le rythme du voyage vers Altdorf est lent et régulier. Le Graf est escorté, en plus des PJ, du Grand Maître, et de 15 Chevaliers Panthère accompagnés de leurs sergents d'arme et de leurs pages. Sans surprise, la troupe de 50 hommes lourdement armés voyage sans incident. Le bruit et l'apparence redoutable des cavaliers suffisent à éloigner toute velléité de bandits ou autres hommes-bêtes en maraude.

Le seul évènement qui perturbe la routine se produit au niveau du Sanctuaire du Rocher Scintillant. Le Graf insiste pour que ses hommes rendent hommage à un site consacré aux deux cultes de Sigmar et d'Ulric. Les PJ devraient se sentir un peu nerveux suite à leur dernière visite en ce lieu. Les oiseaux sont tous silencieux, présage qui peut faire penser aux PJ qu'une attaque d'hommes-bêtes ou de mutants est imminente. La raison de ce silence est en fait le bruit produit par le déplacement de l'escorte.

À l'arrivée du groupe, le Graf ordonne que tout le monde incline la tête en signe de prière. Si les PJ ne se sont pas arrêtés ici à l'aller, le Graf appelle les prêtres et les templiers qui gardent le site. Il ordonne ensuite au Grand Maître d'envoyer ses hommes dans le bâtiment pour déceler un éventuel problème. Personne ne s'est occupé du site depuis le massacre. Si les PJ n'ont pas essayé de nettoyer le sang et les restes humains, la forêt s'en est occupée. Il ne reste plus que les taches de sang sur les murs et le sol, ainsi qu'une odeur de mort. Le Sanctuaire en lui-même est resté inviolé, son aura le protégeant des profanateurs.

Une violente colère peut se lire sur le visage du Graf. Un PJ proche du Graf réussissant un **test d'*Écoute*** pour son faible **[WJRF2 : test de *Perception* Difficile (-20%)]** (+10% pour *Acuité Auditive*, +10% pour *Lecture sur les lèvres*) entendra Todbringer murmurer « C'est un sacrilège. Von Bildhofen aurait dû mieux protéger ce lieu saint. Il n'y a aucune excuse à sa négligence. » Avec un mouvement de

colère, le Graf s'éloigne en faisant appeler le Grand Maître. Ils s'entretiennent en privé pendant quinze minutes. Un observateur pourra remarquer que la discussion est orageuse. À la fin de la conversation, von Plauen ordonne à l'escorte de se tenir prête à partir.

La suite de la journée se déroule sans histoire. Alors que les Chevaliers Panthère se rapprochent de la longue file d'attente qui s'étire depuis les portes d'entrée d'Altdorf, le héraut crie à la foule de faire place au passage du Graf Boris Todbringer de Middenheim et de ses Chevaliers Panthère. La foule obéit immédiatement, n'ayant pas d'autre choix pour éviter d'être piétinée par les énormes destriers. Même les hommes d'armes chargés de garder la porte semblent effrayés et crient à toute personne de l'autre côté de la Porte Nord de faire place. Des trompettes sonnent depuis les fortifications pour annoncer l'arrivée d'un invité de marque dans la capitale impériale.

Les Chevaliers traversent la cité à cheval, ralentissant pour traverser une foule peu familière avec l'ordre chevaleresque de Middenheim. Les PJ ne doivent pas quitter l'escorte à ce moment car ce serait contraire au protocole (un PJ avec *Étiquette* s'en rendra immédiatement compte). Une patrouille du guet apparaît rapidement pour dégager les Chevaliers de la masse des curieux.

Tout PJ qui réussit un **test d'*Écoute*** **[WJRF2 : test de *Perception*]** pourra entendre quelques jurons anti-ulricains, mais la majorité des Altdorfers a le bon sens d'afficher un respect craintif.

Les chevaliers mettent pied à terre en arrivant au Palais impérial. La Garde impériale s'est déployée dans la cour en l'honneur des visiteurs. L'Empereur, la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz, le Prince Héritier Wolfgang, le Comte Siegfried von Walfen et le Baron Heinrich Todbringer accueillent le Graf de Middenheim avec une impressionnante fanfare (rassemblée à la dernière minute). Le Reikmarschall Helborg rend les honneurs au Grand Maître des Chevaliers Panthère pendant que leurs seconds partent discuter des détails pratiques. Au moment où les PJ commencent à se sentir oubliés, le Comte von Walfen vient à eux. « Ne vous en faites pas, votre temps au service de l'Empire arrivera bientôt à son terme. Nous avons encore une mission à vous confier. Pour l'heure, nous vous libérons, vous pouvez aller vous reposer à l'Impérial. Vous devrez accomplir un voyage un peu spécial. Nous vous ferons appeler quand il sera temps. » Le Comte tourne alors les talons pour rentrer au Palais impérial.

Si les PJ ont une quelconque affaire à terminer à Altdorf, ils pourront profiter de ce temps libre pour la régler. S'ils venaient à s'arrêter au temple de Mórr, ils apprendront que Mère Inga est partie pour le Stirland une semaine plus tôt.

Sur la Talabec

Les PJ sont convoqués à la Maison de Middenheim pendant la nuit du 29 Sommerzeit, où ils rencontrent le Comte von Walfen et le Baron Todbringer. Au dîner, les deux nobles font la conversation en demandant aux PJ ce qu'ils faisaient avant d'entrer au service du Graf. Le dîner terminé, les convives se retirent dans le salon d'apparat.

« Permettez-moi de lever le voile, commence le Baron Heinrich. La dernière tâche que nous vous demandons est assez dangereuse et nécessite un long voyage. Nous avons besoin de vous pour porter un important message de l'Empereur au Grand Prince Hals von Tasseninck d'Ostland et au Grand Duc Gustav von Krieglitz du Talabecland. Les deux Électeurs sont convoqués à une réunion avec l'Empereur, le Graf Boris et la Grande Comtesse Emmanuelle dans un pavillon de chasse à 3 km au nord-est de Schoppendorf dans le Middenland le 25 Vorgeheim. Vous prendrez avec vous deux lettres scellées par l'Empereur et en donnerez une à chacun.

Cette mission de première importance est rendue compliquée par le fait que nous n'avons aucune idée de l'état de la guerre à l'est. Vous devrez utiliser toutes vos compétences et votre discrétion pour mener à bien cette difficile mission. Vous aurez un mandat impérial marqué du sceau de l'Empereur pour vous sortir des situations les plus complexes, mais n'oubliez pas que certaines organisations chercheront à vous arrêter coûte que coûte. »

Le Comte von Walfen renchérit : « vous effectuerez la première phase du voyage sur mon voilier personnel, le *Messager du Vent*, jusqu'à Talagraad. Il vous déposera avant le port de Talabheim pour vous faire gagner du temps. Le *Messager du Vent* est amarré en face de mes bureaux dans les docks. Son capitaine se nomme Alban Halder, et il a ordre d'appareiller demain avant l'aube. Il vous attendra. »

Le Baron Heinrich continue : « Vous séjournerez à la Grenouille Agile dans le village de Langwiese. C'est une auberge-relais qui appartient aux Diligences du Hochland. À cet endroit vous récupérerez des chevaux grâce à cette lettre de crédit. Elle est frappée de mon sceau et si l'aubergiste Willi Aufstand vous fait des problèmes, remémorez-lui que je connais son sale petit secret. Il vaut mieux que vous voyagiez à cheval à partir de cet endroit-là. Nous n'avons aucune certitude quant à l'état de la guerre au moment où vous arriverez dans cette zone, alors tâchez de vous informer en route.

Le Baron Heinrich leur tend alors la lettre de crédit, puis le Comte von Walfen leur donne trois autres lettres, deux d'entre elles sont fermées, cachetées et adressées à chacun des Électeurs. Le mandat impérial et la lettre de crédit sont quant à elles ouvertes, mais portent néanmoins cha-

cune un sceau. Le Comte accorde en plus une bourse contenant 20 CO par PJ, pour « les frais annexes ».

« Puissent les dieux de l'Empire vous accorder la force et la sagesse de mener à bien cette mission. Nous vous attendrons à la loge de chasse pour la trêve. »

Le lendemain matin les PJ retrouvent le *Messager du Vent* à l'endroit indiqué par le Comte. Si les PJ arrivent au bateau après l'aube, ils feront une mauvaise impression au capitaine Halder, et c'est un homme qui le fait savoir lorsqu'il n'est pas content.

Le capitaine dira aux PJ qu'ils peuvent entreposer leurs affaires dans la soute inférieure, où ils partageront les quartiers de l'équipage. Il ne laissera sa cabine personnelle à personne, hormis un PJ dont la carrière initiale était Noble. En aucun cas Alban Halder ne laissera entrer quelqu'un dans la cabine privée du Comte.

Le bateau (**M**4 **E**5 **B**50) **[WJRF2 : cf. profil en annexe]** n'a qu'un seul mât et mesure approximativement 18 m de long pour 4,5 m de large. Il est plus rapide que les bateaux marchands fluviaux. La plupart des provisions (rations, bière, premiers secours, herbes médicinales) sont stockées dans la cale. Six hamacs sont suspendus dans la cale à la disposition de ceux qui n'ont pas à travailler sur le bateau, ou à tenir un tour de garde.

Si les PJ s'enquièrent des conditions de navigation sur le Talabec, le capitaine leur répondra que :

- *Le* Messager du Vent *étant un bateau rapide, ils atteindront Talagraad autour du 8 Vorgeheim.*
- *Le courant de la Talabec n'est pas aussi fort qu'au printemps.*
- *La guerre a causé une forte réduction du trafic fluvial entre Altdorf et Talabheim, et il serait quasi nul vers l'est en direction de Kislev.*
- *La demande en biens est très supérieure à l'offre, ce qui a encore réduit le commerce.*
- *À cause de la guerre, plusieurs régions de l'Empire souffrent de pénuries de nourriture, en particulier sur les zones frontalières entre l'Ostland et le Talabecland.*
- *La piraterie s'intensifie sur la Talabec, et le fléau est aggravé par le manque de victimes potentielles.*
- *La réduction du trafic a durement touché les auberges fluviales.*
- *Le brigandage est devenu un problème au Hochland et au Talabecland, car tous les soldats sont partis envahir l'Ostland.*

Au vu des dangers, le capitaine Halder compte sur les PJ pour se tenir prêts en cas de problème, et de participer aussi bien à la garde de nuit qu'à la défense du bateau. Il est conscient de l'importance de leur mission, mais ses hommes (ses deux fils et un vieil ami) ne sont pas des combattants, à la différence des PJ. Pour lui, il y a de très grandes chances que les PJ soient appelés à défendre le bateau du Comte von Walfen.

À mesure que les PJ progressent vers l'est, ils pourront entendre diverses nouvelles et rumeurs concernant la guerre à l'est et les évènements à Altdorf. Les nouvelles venant d'Altdorf seront de plus en plus déformées à mesure qu'ils progresseront dans des territoires où le culte de Sigmar ne jouit pas d'un très grand prestige et où ses activités sont considérées comme suspectes. Voilà ce qu'ils pourront entendre entre Altdorf et Ahlenhof :

- *Des fanatiques sigmarites qui recherchaient un « ennemi intérieur » ont incendié la moitié d'Altdorf il y a une semaine.*
- *L'Empereur se remet après avoir été victime d'une mystérieuse maladie.*
- *Il y en a qui croient que la mort du Grand Théogone a affaibli l'emprise qu'il exerçait sur l'infortuné Empereur.*



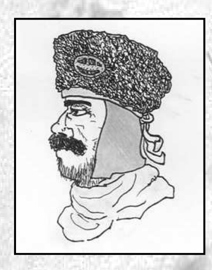
- *En réalité, l'Empereur ne s'est trouvé mieux qu'après avoir appris que son imbécile de neveu avait essayé d'usurper son trône.*
- *Le Graf Todbringer mène son armée vers Altdorf pour remettre de l'ordre.*
- *La défaite du Grand Duc von Bildhofen est tout autant due à la main des espions reiklanders qu'à la couardise des ses nobles.*
- *Les Ostlanders ont brisé le siège de Wolfenburg grâce aux renforts venus d'Averland et d'Ostermark.*
- *Ce qui reste de l'armée du Grand Duc von Krieglitz est toujours aux abords de Wolfenburg pour repartir à l'assaut de la ville.*
- *La Grande Duchesse Elise Untermensch-Krieglitz soutient son cousin Gustav en lui fournissant de l'argent et des soldats.*
- *Les Hochlanders peuvent être sûrs d'être récompensés pour avoir aidé les Talabeclanders.*
- *Dans l'est, les fermes souffrent des raids de soldats en maraude qui cherchent de la nourriture et détruisent les récoltes.*
- *Si la guerre se poursuit, la famine sévira cet hiver.*
- *Une armée ostlander se dirige vers le nord. On parle d'une invasion du Nordland.*
- *Ce sera bientôt le temps des moissons. Il vaudrait mieux qu'une trêve soit déclarée, ou toutes les récoltes seront perdues et les prix augmenteront.*

Entre Ahlenhof et Talagraad, le bavardage restera le même dans les grandes lignes, quoique plus déformé encore, particulièrement du côté talabeclander. Dans le même temps, les nouvelles venues de l'est seront plus fraîches.

- *Personne ne sait réellement ce qui se passe dans le sud du Talabecland. On parle de combats avec une force alliée de Stirlanders et de Wissenlanders, mais sans aucun compte-rendu précis.*
- *Après avoir donné une leçon au Comte von Raukov, le Grand Duc retire ses forces de Wolfenburg.*
- *J'ai entendu dire que les Ostlanders ont battu les hommes du Grand Duc.*
- *La seule chose qui empêche les Ostlanders de gagner la guerre, c'est le problème que leur pose les Nordlanders de l'autre côté des Monts du Milieu.*
- *Il y a de plus en plus de banditisme. J'ai entendu dire que des fermes avaient été pillées au sud de la Talabec.*
- *Ar-Ulric est tombé sous les coups des fanatiques Sigmarites. Qu'allons-nous devenir ?*
- *Pire, on prétend que Ar-Ulric a été assassiné par des ulricains à cause de sa position trop molle sur la question des outrages causés par les Sigmarites aux Middenlanders.*
- *La rumeur prétend que le vieux Grand Prince von Tasseninck a été tué au siège de Ferlangen. La voie est libre pour von Raukov qui va devenir Électeur.*

Plus les PJ se rapprocheront du front, plus les histoires se feront contradictoires. Certaines seront à l'origine de bagarres dans les tavernes.

ALBAN HALDER, capitaine du *Messager du Vent*



Le capitaine Halder est au service du Comte von Walfen depuis dix ans, et l'a toujours servi loyalement. C'est un homme de bon sens qui connaît comme le dos de sa main tout ce qu'il y a à savoir à propos du Reik et de la Talabec.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	64	51	4	4	13	53	3	61	66	55	64	55	62

Compétences : Arme de spécialisation- escrime, Bagarre, Canotage, Construction navale, Coup puissant, Langue étrangère (kislévite), Manœuvres nautiques, Narration, Natation, Orientation, Pêche, Potamologie.

Dotations : épée, dague (**I**+10, **D**-2, **Par**-10), cotte de mailles à manches longues (1PA Tronc/Bras/Jambes), gilet de cuir (0/1 PA Tronc), rapière (**I**+20, **D**-1), longue-vue, bourse (12 CO, 10pa)

GABRIEL HALDER, KURT HALDER et REINER BAUM, Marins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	3	3	8	43	1	31	32	33	42	34	31

Compétences : Canotage, Construction navale, Orientation, Pêche, Potamologie, Manœuvres nautiques (Reiner seulement)

Dotations : gilet de cuir (0/1PA Tronc), épée, arc (P24/48/250, FE3) et flèches, 6 CO 20 pa.

Les conséquences de la guerre

Le tableau suivant reprend les évènements ayant lieu dans l'Empire pendant que les PJ s'acquittent de leur dernière tâche au service de l'Empereur et du pays tout entier.

Comme précédemment, les informations en italique représentent les événements se déroulant loin des PJ. Le MJ doit prendre garde au fait que quelques jours sont nécessaires pour que les nouvelles parviennent aux PJ, où qu'ils soient.

Date	Évenements
29 Sommerzeit	Les PJ sont convoqués à la Maison de Middenheim
30 Sommerzeit	Les PJ quittent Altdorf en direction de la frontière entre l'Ostland et le Talabecland. *Le chancelier Maximillian Dachs d'Ostermark est tué dans une embuscade près du village de Taalfähre montée par les orques d'Azhag le Massacreur.*
31 Sommerzeit	Le bateau des PJ jette l'ancre dans une crique pour la nuit. *Le Grand Duc von Bildhofen rejoint Altdorf pour négocier une trêve face à l'Empereur et au Graf Boris. La Comtesse von Liebewitz se joint aux pourparlers.*
32 Sommerzeit	Les PJ s'arrêtent à Werder en début d'après-midi pour une courte pause. Ils poursuivent leur traversée jusqu'à une petite crique où ils passent la nuit. *La Grande Duchesse Elise Krieglitz-Untermensch négocie une trêve entre le Talabecland et l'alliance Stirland/Wissenland.*
33 Sommerzeit	Les PJ arrivent à l'auberge du Poisson Bondissant. *Le Comte Feuerbach emmène son armée vers le nord par la Vieille route de la forêt.*
Sonnstill (solstice d'ete)	Les PJ arrivent à Schoppendorf en fin d'après-midi. *Après des semaines de raids sur les villages éloignés et la destruction de zones forestières par les forces du Nordland sous le commandement du Baron Nikse, les Elfes Sylvains de la Laurelorn lancent une contre-attaque dévastatrice. Les forces de Nikse sont battues et mises en déroute.*
1 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Volgen en fin d'après-midi. *Le Hauptmarschall Hertwig retourne à Bechafen pour assister aux funérailles du chancelier Dachs.*
2 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Ahlenhof en début de soirée.
3 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Ravenstein en fin d'après-midi. *Le Comte von Raukov promeut Matthias von Daimler au rang de Markmarschall et l'envoie secourir Ferlangen à la tête de plusieurs compagnies.*
4 Vorgeheim	Les PJ s'arrêtent dans une crique de la Talabec pour la nuit. *Une attaque audacieuse par la rivière du Maréchal Leitdorf déroute et démoralise les défenseurs hochlanders de Vordf.*
5 Vorgeheim	Les PJ arrivent au village de Sorno pour la soirée. *Le Comte Ludenhof se voit forcé de prélever certaines troupes luttant avec l'armée du Talabecland pour renforcer les défenses de Vordf.*
6 Vorgeheim	Les PJ s'arrêtent à l'auberge fluviale de la Grenouille et la Cigogne. *Le Grand Duc von Krieglitz est sévèrement battu lors d'une bataille décisive contre les compagnies ostlanders de von Raukov. Souffrant d'une grave blessure suite à un mauvais coup d'épée, il dirige la retraite en direction du Château Schloss.*
7 Vorgeheim	Les PJ arrivent à l'auberge du Martin-pêcheur. *Le Comte von Raukov met le siège sur le Château Schloss en traversant la rivière depuis Hergig.*
8 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Talagraad en début d'après-midi. ils parviennent au village de Langwiese en début de soirée. *Le Hauptmarschall Hertwig repousse une armée orque près de la petite ville de Mielau.*
9 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Estorf en fin d'après-midi. *Le Baron Nikse est trouvé assassiné et mutilé dans sa chambre à coucher en son château près de Salzenmund.*
10 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Hergig en fin d'après-midi. *Le siège de Ferlangen continue, ses citoyens espèrent un miracle.*
11 Vorgeheim	Les PJ traversent la rivière Wolfen et rejoignent le front Ostland-Talabecland.

L'Empire en guerre : un résumé

Dans l'Empire, la guerre est plus souvent le résultat des revendications ou des ambitions de la noblesse que des invasions extérieures. La guerre qui sert de cadre à ce scénario n'est qu'un exemple des luttes internes qui agitent ponctuellement le pays depuis sa création jusqu'à aujourd'hui. Ici la guerre commence par une série d'embuscades et de raids durant l'été 2512 qui se poursuivent jusqu'en 2513. La rivalité entre les deux provinces est une des raisons principales de l'affrontement, mais l'affaiblissement de l'Empereur a favorisé l'escalade de la violence. Du point de vue du Grand Duc von Krieglitz, une Cour impériale indécise lui offre l'opportunité d'arracher des concessions territoriales au nord de la Talabec au Grand Prince sigmarite d'Ostland. Par contraste, von Tasseninck avait besoin de démontrer à ses remuants vassaux (en particulier ceux qui ont soutenu la tentative du Comte von Raukov après la chute de von Konigswald), qu'il pouvait conquérir les terres que le Talabecland possède au nord de la Talabec.

Alors qu'il devint évident que la guerre allait s'étendre, des alliances commencèrent à se former. Le Hochland, le Middenland et le Nordland rejoignirent le Talabecland dans une alliance ulricaine qui avait pour but d'écraser l'Ostland. De son côté, l'Ostland a obtenu le soutien de l'Averland, du Stirland et du lointain Wissenland. Une invasion orque dans l'est permit à l'Ostermark de se déclarer neutre alors qu'en fait cette province soutient l'Ostland, en retour de l'aide apportée par le passé pour combattre la domination du Talabecland.

Bien que le Graf Todbringer soit sorti de la période de mélancolie provoquée par une récente expérience où il a frôlé la mort, l'alliance ulricaine espérait que le puissant Électeur de Middenheim se joigne à leur cause, ou au pire reste neutre. Pendant une longue période, Todbringer est en effet resté neutre, essayant de garder son vassal du Nordland dans la même ligne. Il a récemment avancé son armée vers le sud en direction de la frontière entre le Reikland et le Middenland, bien que ses motivations restent incertaines.

Les alliances dans l'Empire durent aussi longtemps que les nobles gardent leurs propres ambitions sous contrôle. Ainsi le Baron Nikse a pris la décision de lancer ses troupes conquérir la forêt de Laurelorn et d'exiler ses habitants Elfes au lieu d'attaquer la frontière peu défendue du nord-ouest de l'Ostland. Cette décision fatidique repose sur le fait que la guerre civile va détourner l'attention de sa guerre privée, et que les Elfes n'ont pas réellement de force militaire à opposer à son agression. Au sud, les nobles ulricains du Middenland ont poussé le Grand Duc von Bildhofen dans une guerre déraisonnable contre le Reikland.

Au moment où les PJ partent vers l'est, le Middenland est vaincu, et le Grand Duc von Bildhofen envoie une délégation à Altdorf pour demander la paix. Les Nordlanders sous le commandement du Baron Nikse s'enfoncent toujours plus profondément dans la Laurelorn sans se douter qu'ils vont droit dans le piège que leur tendent les Elfes. Les hommes commandés par Gausser assiègent toujours la ville de Ferlangen en Ostland, mais leurs chances de prendre la ville s'amenuisent. Le siège de Wolfenburg mené par les armées du Talabecland et du Hochland est brisé par l'arrivée des Averlanders et des Ostermarkers, peu de temps avant que l'alliance ulricaine ne soit défaite sous les murs de la capitale ostlander par l'armée de l'Ostland et de ses alliés. Le Grand Duc von Krieglitz et son armée du Talabecland se sont maintenant retirés au Château Schloss, poursuivi par les Ostlanders et les Averlanders. Dans le sud du Talabecland, les batailles à fortune changeante entre les forces alliées du Stirland et du Wissenland contre les Talabeclanders du Comte Feuerbach se sont terminées en faveur des troupes du Comte.

Le navire abandonné

Cette rencontre peut se produire sur une rive inhabitée, à n'importe quel endroit du fleuve. Une péniche abandonnée sur une plage avec de larges trous dans la coque est devenue le refuge et la demeure d'une bande de mutants. Ces mutants ont fui la persécution des humains et l'appétit des hommes-bêtes. Le bateau a été tiré à l'intérieur d'une petite crique, et seule une partie du bateau est visible depuis la rivière. Le MJ voudra peut-être imposer un **test d'*Observation*** **[WJRF2 : test de *Perception*]** (avec +10% pour *Acuité visuelle*) à tout PJ susceptible de le voir depuis le pont du *Messager du Vent*.

Les mutants n'ont aucune envie de s'engager dans un combat, et encore moins contre un groupe bien armé. Ils ne souhaitent qu'une seule chose : vivre en paix s'ils le peuvent, à l'écart des affaires des autres races. Au fond, ces mutants n'ont pas encore perdu leur humanité. Ils défendront cependant leur refuge s'ils sont attaqués.

Si les PJ tentent de dialoguer avec les mutants, ils devront réussir un **test de Soc à -10% [WJRF2 : test de Charisme Assez difficile (-10%)]** (+10% pour *Séduction*) pour les convaincre qu'ils ne leur veulent aucun mal. Si les PJ demandent aux mutants s'ils ont vu passer des hommes-bêtes ou des hommes en armes, il leur sera répondu qu'un homme en armure, six soldats et environ huit autres hom-

mes sont passés il y a environ cinq jours, se dirigeant vers l'est. Si les PJ insistent, les mutants donneront la description du capitaine Erwin von Mühlerberg. Les mutants se souviennent que les onze hommes portaient tous une pièce de vêtement pourpre. Ils ont remarqué ce détail car cette couleur est rare et plutôt exotique pour eux.

À la fin de la conversation, les mutants demandent si les PJ peuvent leur laisser un peu de pain ou de nourriture quelconque pour améliorer leurs maigres approvisionnements. Le capitaine Halder ne sera pas particulièrement content de cette entrevue, mais il tient sa langue. Il a été averti de l'étrange inclination des PJ à réagir de manière peu conventionnelle.

12 MUTANTS

Ces mutants ont été chassés de chez eux à partir du moment où ils ne pouvaient plus cacher leurs mutations. À moins que le contraire ne soit précisé ci-dessous, tous sont d'apparence humaine, quatre sont des femmes, et tous ont le profil suivant :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	29	4	3	8	30	1	29	29	29	29	29	25

Dotations : arme simple, vêtements en haillons

Mutations :

- Mutant 1 : Face de poisson et Mains palmées (possède la compétence *Natation*).
- Mutant 2 : Tentacule à la place du bras gauche.
- Mutant 3 : Chaothropie, sujet à la Frénésie, sa tête et ses bras se transforment en ceux d'un tigre (**A**+2, 1 attaque par *morsure* et deux par *griffes*) et il cause la Peur.
- Mutant 4 : Yeux proéminents.
- Mutant 5 : Queue serpent (**A**+1, attaque par *morsure*).
- Mutant 6 : Queue préhensile.
- Mutant 7 : Tête de cerf (**A**+1, attaque de *cornes*).
- Mutant 8 : Deux bras additionnels (**E**+1, **A**+2).
- Mutant 9 : Tête pointue.
- Mutant 10 : Peau verruqueuse (0/1PA sur tout le corps)
- Mutant 11 : Pieds fourchus.
- Mutant 12 : Visage réorganisé.

Capitaine, des pirates !

La guerre à l'est a attiré dans son étreinte mortelle de nombreux mercenaires. Par conséquent il y a beaucoup moins de patrouilles sur les routes et les rivières de la partie ouest du Talabecland et de la partie sud du Hochland qu'en temps de paix. La plupart des nobles du sud-est du Middenland ont répondu à l'appel de mobilisation du Grand Duc von Bildhofen pour mener sa guerre contre le Reikland. Ainsi, les bandits et les pirates qui opéraient dans cette région de l'Empire ont pu profiter de la relative absence des forces de l'ordre. Le seul problème, c'est que le trafic routier et fluvial a considérablement diminué en cette période de dépression économique.

Les pirates préfèrent habituellement attaquer les marchands et autres commerçants, mais avec si peu de victimes potentielles, ils ont tendance à être moins difficiles quant au choix de leurs victimes. Des bateaux qui auparavant pouvaient voyager sans risque deviennent des cibles probables, comme le voilier du Comte von Walfen par exemple.

Cette rencontre peut se produire sur n'importe quelle portion non habitée du fleuve Talabec. Manfred le Noir et son équipage de pirates ont durement ressenti la pénurie de marchands voyageant sur la rivière. Les pirates ont récemment mis fin à leur association avec le bandit Edmund "Lèvre fendue" Hering, après que les deux groupes en soient venus aux mains pendant le partage du butin de leur dernière rapine (il y avait si peu à se partager). Tapi dans les hauts roseaux d'une crique isolée, Manfred le Noir repère le *Messager du Vent* qui passe devant son poste d'observation en fin d'après-midi.

Le capitaine pirate utilise sa longue-vue pour examiner le pont et il notera le nombre de membres d'équipage et de PJ visibles à ce moment-là. Manfred le Noir comprend que le *Messager du Vent* est un bateau rapide, peut-être aussi rapide que le sien. S'il repère un PJ, le capitaine pirate se dira que là où il y a des voyageurs, il doit y avoir de l'argent, et pourquoi pas une personnalité que l'on pourra échanger contre une rançon. Le pirate suivra le bateau du Comte avec son propre navire en restant à bonne distance. Le plan d'attaque est simple : aborder le bateau au crépuscule, au moment où la vigilance de l'équipage se relâche.

Manfred le Noir ne va pas cesser d'observer le navire des PJ avec sa longue-vue pour évaluer leur force. Si la plupart des PJ restent sur le pont, le capitaine pirate peut estimer que l'attaque est trop risquée. Dans ce cas, il donnera l'ordre d'abandonner la poursuite. Sa situation actuelle n'est pas assez désespérée pour lancer ses hommes dans une attaque suicide. Si au contraire les PJ restent hors de vue, Manfred le Noir attendra que le *Messager du Vent* ait jeté l'ancre pour passer la nuit. Le pirate connaît suffisamment bien la rivière pour guider son bateau dans le noir, en utilisant les lumières du *Messager du Vent* pour s'orienter.

Son plan peut échouer s'il se fait remarquer. Un PJ montant la garde détectera le navire pirate en réussissant un **test d'Observation [WJRF2 : test de Perception]** avec un malus de -10% (+10% pour *Acuité visuelle*, +10% si le PJ utilise une longue-vue). Les PJ peuvent faire échouer l'at-

taque en montant une embuscade, ou en faisant monter tout le monde sur le pont.

MANFRED "LE NOIR" LORENZ, capitaine pirate

Manfred est un des plus célèbres pirates qui infeste la Talabec et ses affluents entre Altdorf et Talabheim. Sa tête est mise à prix à 50 CO, qui seront remises si Manfred est livré aux autorités dans une ville au bord du fleuve.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	66	51	5	4	13	52	3	60	67	56	64	56	58

Compétences : Acuité visuelle, Arme de spécialisation-escrime, Bagarre, Canotage, Construction navale, Coups puissants, Langue étrangère - kislévite, Manœuvres nautiques, Narration, Natation, Orientation, Pêche, Potamologie, Résistance à l'alcool, Vision nocturne.

Dotations : gilet de cuir (0/1PA au tronc), rapière (**I**+20, **D**-1), longue-vue, 12 CO 10/-

OTTO FURTWÄNGLER, compagnon pirate

L'adjoint sadique de Manfred le Noir, sa tête est également mise à prix pour 25 co.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	56	41	4	5	11	43	2	40	47	46	46	44	37

Compétences : Bagarre, Canotage, Construction navale, Coups puissants, Esquive, Langue étrangère - kislévite, Manœuvres nautiques, Narration, Natation, Orientation, Potamologie, Résistance à l'alcool.

Dotations : gilet de cuir (0/1PA Tronc), épée, 12 CO 10/-

12 Pirates

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	41	3	3	8	43	1	31	32	33	42	34	31

Compétences : Canotage, Construction navale, Orientation, Pêche, Potamologie.

Dotations : gilet de cuir (0/1PA Tronc), épée, arc (P24/48/250, **FE**3) et flèches, 3 CO 10/-

En fuite

Après avoir été vu par les PJ au rassemblement de la Main Pourpre, le capitaine Erwin von Mülherberg savait qu'il ne pouvait rester plus longtemps dans les murs de la capitale impériale. Les liens que ces étrangers entretiennent avec les autorités impériales lui interdisent tout espoir de reprendre son service auprès du Prince Héritier. Von Mülherberg n'a pas fui par peur d'être torturé s'il venait à se faire prendre, au contraire il cherche une autre façon de servir le Grand Changeur. Dans le quartier Est, von Mülherberg a eu l'occasion de s'occuper du Middenheimer qui voulait usurper la direction de la Main Pourpre à Altdorf. L'homme a disparu dans l'incendie, mais il est probable qu'il s'est enfui et qu'il est encore en vie.

Von Mülherberg dirige les quelques fidèles qu'il lui reste vers l'est en suivant la route, en pensant que peu le chercheront dans cette direction. Il n'y a pas de route directe entre Altdorf et les provinces orientales, alors le capitaine fait traverser à ses hommes les chemins du sud du Middenland jusqu'à atteindre le Hochland. Sur sa route, la bande s'est approvisionnée en se laissant aller au banditisme, telle une bande de mercenaires sans contrat. Entre temps, le groupe de cultistes de la Main Pourpre s'est procuré arcs et flèches pour ses membres n'exerçant pas une profession de guerrier.

Von Mülherberg a compris la signification de sa récente infortune: le Grand Mutateur veut le mettre à l'épreuve. Le capitaine pense que, peut-être, son dieu attend de lui qu'il trouve une nouvelle base d'opération dans une des grandes villes de l'est, comme Hergig ou Wolfenburg.

À la fin d'un après-midi, quand les PJ sont sur le point de jeter l'ancre dans une crique, ou alors qu'ils se préparent à passer la nuit dans une auberge fluviale, ils se font remarquer par un des soldats présents au rassemblement de la Main Pourpre. Ce dernier alerte aussitôt von Mülherberg et sa bande, qui opèrent dans cette région. Interprétant cette nouvelle comme un signe de l'Architecte du Changement, le capitaine prépare son groupe à passer à l'attaque.

Si l'attaque se produit dans un lieu sauvage, von Mülherberg attendra le coucher du soleil pour passer à l'action. Il déploiera ses archers à l'ouest des PJ pour profiter du soleil couchant, qui aveuglera tout tireur cherchant à riposter. Von Mülherberg a longuement entraîné ses archers à utiliser au mieux les couverts, végétation, arbres, et rochers. Il leur a également donné l'ordre de viser en priorité les sorciers et les Elfes (il croit que ces derniers peuvent tous utiliser la magie). Le capitaine se postera avec le reste de ses hommes sur le flanc des PJ. Le plan d'attaque est le suivant : les archers tirent cinq flèches, interrompent le tir pour laisser le capitaine et ses hommes charger, puis recommencent à tirer sur quiconque tente de s'échapper de la mêlée.

Si le capitaine attaque à proximité d'une auberge, von Mülherberg n'utilisera pas la même tactique. Comme les PJ voyagent par bateau, le capitaine placera ses archers de manière à ce qu'ils aient un champ de tir dégagé sur l'embarcation et s'assurera qu'ils sont tous à couvert derrière des barriques, des caisses, ou au coin d'un bâtiment. Deux

de ses soldats créeront une diversion en mettant le feu à un bâtiment proche du bateau, ou au bateau lui-même. Avec le reste de ses hommes, ils se positionneront là où ils pourront aborder le navire de leurs victimes.

Von Mülherberg a l'intention de prendre sa revanche sur les PJ pour avoir contrecarré ses plans et ceux du Grand Mutateur. Il ne cherchera à fuir que si la bataille tourne clairement en sa défaveur, il cherchera alors à disparaître dans les bois. Les PJ ont ici l'opportunité d'anéantir définitivement la menace que représente von Mülherberg.

CAPITAINE ERWIN VON MÜHLERBERG, Chef de la Main Pourpre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	62	6	5	13	53	3	41	76	44	65	44	51

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Arme de spécialisation - armes de parade et à deux mains, Bagarre, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Équitation, Esquive, Jeu, Héraldique, Langage secret - guilde (secte de la Main Pourpre), Langage secret - jargon des batailles.

Dotations : épée, dague (**I**+10, **D**-2, **Par**-10), cotte de mailles à manches longues (1PA Tronc/Bras/Jambes), brassard pourpre, 14 CO, 20 pa, 12 s.

Mutation : Résistance à la magie (**FM**+20 pour les tests de résistance magique).

8 CULTISTES DE LA MAIN POURPRE (Miliciens)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	39	3	3	8	40	2	35	30	30	25	30	20

Compétences : Alphabétisation (Reikspiel), Camouflage urbain, Déguisement, Déplacement silencieux (urbain), Esquive, Filature, Langage secret - guilde (secte de la Main Pourpre), Pistage.

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), gilet de cuir (0/1PA Tronc), arc (P24/48/250 FE3), vêtements dont une pièce pourpre, 3 CO 10 pa, 22 s.

6 CULTISTES DE LA MAIN POURPRE (Soldats)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	41	3	3	9	43	2	35	40	30	25	30	20

Compétences : Bagarre, Coups puissants, Désarmement, Équitation, Esquive, Langage secret – guilde (secte de la Main Pourpre), Langage secret - jargon des batailles.

Dotations : épée, dague (**I**+10, **D**-2, **Par**-10), chemise de mailles (1PA Tronc), brassard pourpre, 5 CO, 12 pa, 10 s.

Changement de chevaux

À la mort d'Ar-Ulric, le Baron Helmut Todbringer a fui Middenheim avant que les gardes ne viennent l'arrêter. Il savait que son arrestation viendrait après qu'un des Fils d'Ulric se soit grimé en sigmarite illuminé et poignardé Ar-Ulric en pleine cérémonie quatre jours plus tôt. Mais au lieu de parachever sa gloire dans la mort, l'assassin du misérable grand prêtre a été capturé et confié au Schwarzmantel pour être soumis à la question. Ce n'était qu'une question de temps avant que l'organisation secrète de son cousin, le Baron Heinrich, ne lui arrache la vérité. Le Baron Helmut avait essayé d'organiser un rassemblement des provinces ulricaines pour mettre la pression sur le Graf Boris, afin qu'il utilise la puissance de Middenheim contre les sigmarites, mais l'attaque sur Ar-Ulric n'a pas suffi à influencer ces couards.

La première action du Baron fut de rassembler autant de Fils d'Ulric que possible et de les conduire au Talabecland pour combattre avec le Grand Duc von Krieglitz. Malheureusement, le Baron Helmut savait qu'il ne disposait que de peu de temps et qu'il restait beaucoup de Fils d'Ulric disséminés dans le pays et opérant encore sous couverture. Il se dirigea alors vers le sud dans le sillage de l'armée de Middenheim et rallia tous ceux qu'il put croiser en route, y compris Fritz Ziegler et Kurt Hofer près de Bröckel. La Baron Helmut a ainsi appris de ces deux hommes l'existence des PJ et leur relation particulière avec le Graf. Ce sont des Chevaliers Panthère après tout, bien que leur apparence soit différente de celle des autres membres de l'Ordre.

Comme prévu, le capitaine Halder débarque les PJ sur la rive hochlander du fleuve au nord de Talagraad. Ils doivent encore atteindre Langwiese pour parvenir à la Grenouille Agile avant la nuit. Sur la route, le trafic est beaucoup moins dense que lors de leur dernier passage dans ce village.

Les PJ trouveront facilement Willi Aufstand dans la salle commune de l'auberge-relais. Ce dernier ouvre la lettre qu'ils lui tendent et la lit attentivement. Il lève ensuite les yeux pour dire aux PJ qu'il a de bons chevaux, mais que ceux-ci ne sont pas élevés pour la guerre. Il attend des PJ qu'ils les ramènent dans le même état qu'il les leur a prêtés. Willi leur dit aussi qu'il a des chambres libres pour la nuit.

Les PJ voudront avoir des nouvelles de la guerre. Willi pourra leur raconter toute nouvelle datant de trois jours. Le dernier fait parvenu à ses oreilles concerne une attaque près de Vordf, au nord de Hergig. La rumeur dit que cette attaque a forcé le Comte Ludenhof à redéployer ses soldats, en retirant des troupes engagées aux côtés de celles de von Krieglitz pour renforcer les défenses du Hochland.

En plus, la guerre semble tourner en défaveur du Grand Duc.

Dans leur chambre, si un PJ monte la garde et regarde par la fenêtre, il pourra remarquer vers 22 heures un groupe d'hommes vêtus de capes en peau de loup qui progressent furtivement vers l'auberge depuis le nord et l'ouest. Cinq d'entre eux sont à cheval et les autres à pied. Tout PJ dans la salle commune verra sept des hommes en peau de loup



(les cinq à cheval plus deux autres) faire irruption dans la pièce peu de temps après pour demander à l'aubergiste de leur fournir de la nourriture et des chevaux. Ils signifient à Willi que tout refus prouvera que le tenancier est un sympathisant sigmarite et qu'il sera exécuté en conséquence. Les autres Fils restés dehors se sont groupés par deux et ont formé un périmètre défensif autour de l'auberge.

Si des Fils d'Ulric ont survécu à l'embuscade tendue contre le Lecteur de l'Ostland (y compris Wolfgang Blitzen et Bernd Küster), ils auront rejoint la bande d'Helmut. Deux des Fils qui accompagnent Helmut à l'intérieur connaissent les visages des PJ. Ces derniers pourront être reconnus s'ils se trouvent dans la salle commune au moment de l'arrivée des Fils. Dans cette situation, les PJ peuvent tenter de dissimuler leurs visages ou se lever pour défier les Fils, mais dans tous les cas, ils seront reconnus. S'ils tentent de passer inaperçus, ils ne le resteront que peu de temps car les Fils surveillent les clients présents pendant que Helmut presse Willi de se plier à ses exigences. Le Fils qui démasque les PJ tire son épée en criant : « les espions du Graf sont ici ! »

Pour Helmut, cette situation est un cadeau offert par Ulric pour en finir avec ces gêneurs de PJ. Le Baron ordonne à ses hommes de les tuer et rejoint le combat si le besoin s'en fait sentir, en s'attaquant au meilleur guerrier du groupe. Le bruit de la bataille sera entendu par les Fils restés à l'extérieur qui viendront rapidement se joindre à la mêlée. Les Fils ne rompront le combat que si Helmut est tué (ainsi que Wolfgang et Bernd s'ils sont présents), ou si les PJ prennent le dessus et qu'il ne reste plus que quatre Fils en état de combattre.

Si les PJ restent cachés dans leur chambre, Willi se pliera aux exigences de Helmut et donnera au Baron les chevaux destinés aux PJ. À cause de leur inaction, ils devront continuer leur chemin à pied jusqu'au champ de bataille.

Helmut Todbringer, Héritier autoproclamé du Graf Boris

Ardent ulricain, fanatique anti-sigmarite, le Baron Helmut est le cousin du Graf Boris et du Baron Heinrich. Helmut croit fermement à la vieille coutume que les mâles de chaque génération doivent s'affronter pour avoir le droit de succéder à l'actuel leader ulricain. Du point de vue du Baron, la seule manière de s'affranchir des lois d'hérédité d'inspiration Sigmarite serait une sécession des provinces nordiques. Un tel évènement ne peut se produire qu'avec une victoire de l'alliance ulricaine dans la guerre en cours, mais cette victoire semble de moins en moins probable.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	61	5	6	13	54	3	42	78	67	67	58	54

Compétences : Adresse au tir, Alphabétisation (Reikspiel), Ambidextrie, Arme de spécialisation – escrime et armes de parade, Bagarre, Baratin, Chance, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Éloquence, Équitation, Esquive, Étiquette, Héraldique, Jeu, Langage secret - jargon des batailles, Séduction, Sens de la répartie.

Dotations : Eisnir, main-gauche, robe en peau de loup (1 PA Tête/Tronc), chemise de mailles (1PA Tronc), jambières de mailles (1PA Jambes), anneau sigillaire à la main droite, maquillage, 18 CO, 12 pa, 6s.

Eisnir : c'est une épée de grande valeur qui, de mémoire d'homme, a toujours appartenu à la dynastie Todbringer. Son existence est mentionnée pour la première fois dans les annales d'Albert Grau au douzième siècle, et elle est bien connue des hommes d'armes de Middenheim avec sa lame d'un acier parfait et son pommeau orné de trois diamants et d'un loup en or. Bien que cette épée ne soit pas magique, Eisnir est forgée dans un alliage inconnu qui fait briller sa lame du feu glacial d'Ulric. L'équilibre et le tranchant de la lame sont tels que le porteur de l'épée bénéficie d'un bonus de +5 en CC. Tout PJ qui s'affiche en possession de Eisnir devant des nobles ou des chefs militaires de Middenheim sera l'objet de suspicion et de questions agressives.



Anneau sigillaire : Cet anneau a la même héraldique que le cachet visible sur les lettres adressées à Wolfgang Blitzen (image d'un loup rampant tenant une hache dans chaque patte avant, entouré à gauche de la lettre « H » et à droite de la lettre « T »).

14 FILS D'ULRIC (Hors-la-loi)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	49	35	4	3	7	40	2	34	39	31	28	36	42

Compétences : Camouflage rural, Coups assommants, Coups puissants, Déplacement silencieux (rural), Désarmement, Détection des pièges, Équitation, Escalade, Esquive, Frénésie, Langage secret - jargon des batailles, Piégeage, Soins des animaux.

Dotations : épée, robe en peau de loup (1PA Tête/Tronc), maquillage, 2D6 pa, 2D6+22 s.

Dans la zone de combat

En arrivant aux abords de Hergig, les PJ peuvent constater les dégâts provoqués par la guerre. Des camps de soldats et de mercenaires ont été montés tout autour de la cité. Des paysans érigent des monticules de terre comme s'ils se préparaient à un siège. Devant les portes de la ville, on peut voir une longue queue de campagnards qui essaient d'entrer dans la ville, mais la garnison les repousse.

Si les PJ rejoignent la file, ils remarqueront de nombreux mendiants, en majorité des jeunes qui ont subi des amputations ou quelque autre blessure traumatisante, appelant à la charité de ceux qui cherchent à entrer dans la cité. Un petit groupe d'entre eux s'approche des PJ pour leur demander l'aumône ou quelque nourriture qui les aiderait à subsister un jour de plus. Les PJ d'humeur généreuse pourront assister à ce qu'il arrive à ceux qui affichent un peu de compassion. Un jeune lettré sermonne les gens autour de lui dans la file en les accusant de détourner les yeux de la misère qui les entoure. Il donne ensuite un ou deux sous à une poignée de mendiants. L'instant d'après, il est submergé par une foule de mendiants qui se ruent sur lui en hurlant pour recevoir chacun sa part d'aumône. La file d'attente s'écarte alors et le jeune lettré disparaît dans la foule de mendiants mutilés complètement enragés. Deux gardes arrivent bientôt et dispersent les mendiants à grands coups de bâton. Quand ils arrivent enfin à dégager le jeune homme, celui-ci a été roué de coups, ses vêtements sont déchirés et tachés de sang. Il a également perdu sa bourse aux mains de ceux qu'il voulait aider.

En arrivant au niveau des portes de la cité, les gardes refuseront l'entrée aux PJ. Un scribe, Berthold Albers, sera appelé si les PJ présentent le mandat impérial. Celui-ci le lira avec attention, avant de répondre aux PJ que leur recommandation est impressionnante, mais qu'ils ne peuvent pas entrer suite aux ordres du Comte Ludenhof. Il avancera en guise d'explication que les émeutes du 24 Sommerzeit ont provoqué beaucoup de dégâts à Hergig. Il suggère que les PJ se logent dans un des établissements de fortune que l'on peut trouver à l'extérieur des murs de la cité.

On peut en effet trouver des établissements minables dressés en même temps que les ouvrages de terre. Un PJ ayant une expérience d'artilleur réalisera que ces édifices sont à la portée des canons de la ville. Un PJ avec un passé d'ingénieur ou de charpentier comprendra que ces bâtiments sont très fragiles et n'offrent aucune protection à une personne cherchant à se soustraire aux tirs de canons.

Les PJ trouveront de la place à la Dernière Chance. Cette « auberge » est tenue par Viktor Bethe et n'est guère plus qu'une étable avec une écurie adjacente. En fait, c'est la seule « auberge » qui peut accueillir des voyageurs à cheval. Comme tenancier, Viktor est relativement honnête et conseillera aux PJ de dormir avec leurs chevaux. Il leur apprendra qu'il y a de nombreux voleurs en dehors des murs de la cité et que ceux-ci s'attaquent de préférence aux

objets précieux des étrangers. Or les chevaux sont particulièrement précieux ces jours-ci.

Sur l'état de la guerre entre l'Ostland et le Talabecland, le tenancier ne pourra leur apprendre que ce que lui-même entend de la bouche des blessés et des mutilés qui reviennent du front :

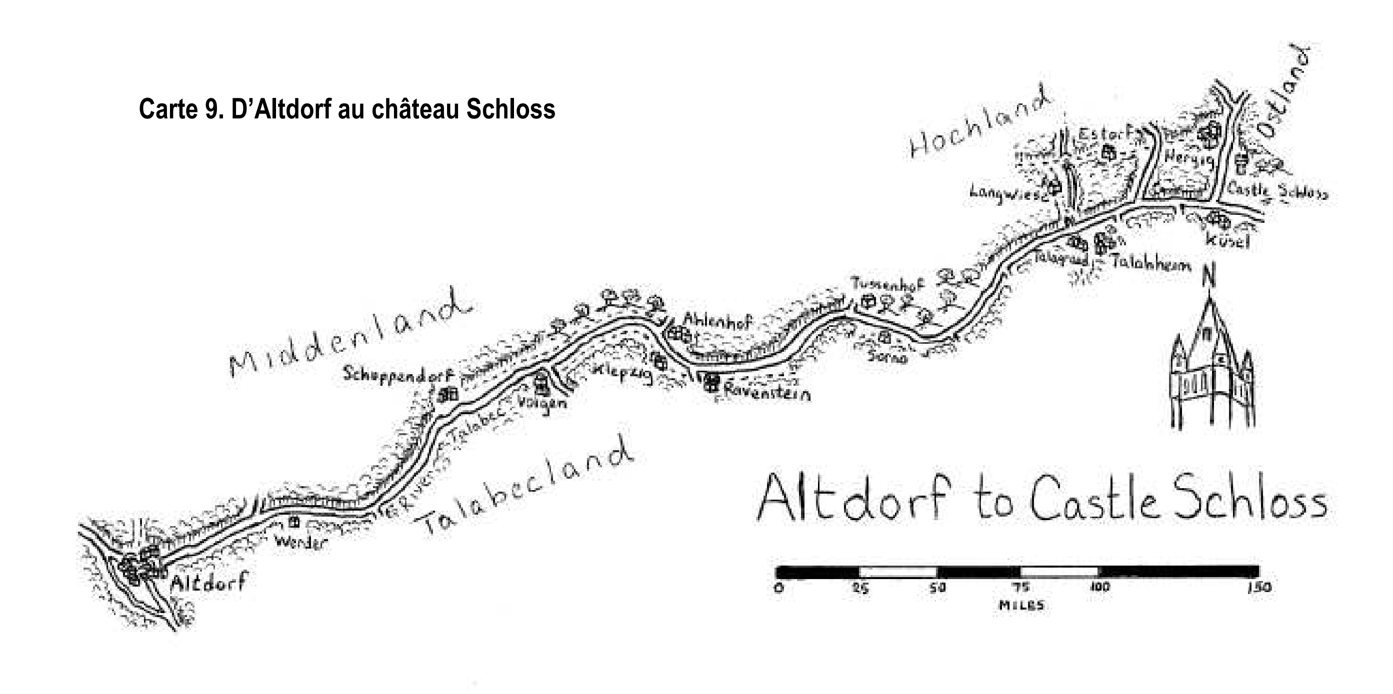
- *La guerre sera bientôt terminée : l'armée de l'Ostland a massacré les Talabeclanders au sud de Wolfenburg quatre jours plus tôt.*
- *Le Grand Duc von Krieglitz a battu en retraite jusqu'à sa forteresse de Château Schloss.*
- *On dit que le Grand Duc a été blessé dans la bataille, certains parlent d'égratignures, d'autres d'une jambe arrachée.*
- *Le Comte d'Ostland l'a poursuivi pour mettre le siège sur le Château Schloss.*
- *Une bande d'Averlanders a attaqué la ville de Vordf au nord de Hergig.*
- *Ce raid a forcé le Comte Ludenhof à retirer une partie de ses troupes qui combattaient avec von Krieglitz.*
- *On parle de négociations secrètes entre le Comte Ludenhof et le Comte d'Ostland en vue d'une trêve.*
- *Beaucoup pensent qu'une trêve serait une bonne nouvelle, en effet les Hochlanders ne sont pas très heureux d'avoir pris part à la guerre de von Krieglitz.*

Pour indiquer la direction du Château Schloss, Viktor fera un geste en direction de la rivière. Il dira aux PJ que la demeure de von Krieglitz se trouve à trois ou quatre lieues au sud-sud-est près des collines de Korver.

Viktor demandera 1 CO par personne et par cheval pour la nuit, et informera les PJ qu'il n'a pas de garçon d'écurie et qu'ils devront s'occuper eux-mêmes de leurs chevaux. Si les PJ protestent à l'annonce du prix, Viktor leur fera remarquer que les autres auberges se contenteront d'un cheval ou deux en guise de paiement. Il ajoute que la viande de cheval est un mets des plus fins en ce moment. Son prix inclut le dîner, qui n'est rien de plus qu'un bouillon de viande où quelques maigres légumes ont été ajoutés et un verre de bière coupée d'eau.

En dehors des murs de la cité, de nombreux individus louches et autres brutes errent autour des bâtiments à peine construits à la recherche de proies faciles. Aussi longtemps que les PJ resteront ensemble, personne ne viendra les ennuyer. Les PJ ne ressemblent pas vraiment aux cibles faciles dont ces brigands raffolent. D'un autre côté, un PJ seul en train de surveiller les chevaux peut être une cible tentante. Les brutes passeront alors un certain temps à observer le PJ pour déterminer si le butin est à la hauteur des risques encourus ou s'ils passent leur chemin.

Il serait préférable que les PJ restent alertes pour la nuit. Feodor Sachs est un voleur désespéré qui a des problèmes de jeu, ainsi qu'une dette impressionnante contractée auprès d'un des barons du crime d'Hergig. Il a repéré les PJ en fin d'après-midi et les a suivis en restant à bonne distance. Un PJ avec la compétence *Sixième sens* sera conscient du fait que le groupe est surveillé, mais il ne pourra rien remarquer autour de lui qui sorte de l'ordinaire.



Carte 9. D'Altdorf au château Schloss

Feodor attend un bon moment après la tombée de la nuit avant de ramper en direction des chevaux des PJ. Mais même si Feodor échappe à la vigilance (ensommeillée) des PJ, sa présence sera révélée quand les animaux henniront à son approche (il n'y connaît rien en chevaux). Au premier geste pour arrêter Feodor, ce dernier fuira dans les ténèbres.



Le matin suivant, les PJ devront traverser la zone portuaire de Hergig, qui se trouve en dehors des murs de la ville le long de la rivière Wolfen (aussi appelée la Course du Loup). De nombreux soldats hochlanders blessés sont rapatriés dans leur province d'origine par des bacs. Les PJ trouveront facilement un passeur pour les transporter de l'autre côté de la rivière en échange d'une somme modique. En fait les passeurs sont tellement nombreux que les PJ peuvent facilement marchander le prix. De 10 pistoles par jambe, ils peuvent descendre jusqu'à 10 pistoles par personne et par monture.

La traversée se fait sans incident. Les soldats qui traversent la rivière sont trop épuisés pour poser le moindre problème. Les officiers maintiennent l'ordre dans les rangs, et semblent surveiller les arrières dans le même temps. Si des PJ demandent poliment ce qui se passe, on les renverra en direction de l'officier le plus gradé sur les lieux, le Baron Konrad von Heeden.

Le Baron observe les PJ pendant leur approche et demande s'ils ne se sont pas déjà rencontrés auparavant. Il leur dit que leurs visages lui sont familiers. Laissant de côté sa curiosité, le Baron demande aux PJ de décliner leurs identités et la raison de leur présence. S'ils ne l'ont pas déjà fait, les PJ devraient présenter leur mandat impérial. Le Baron von Heeden est très impressionné et le dit aux PJ en leur rendant le mandat. Il ajoute que ses officiers craignent l'apparition de l'armée ostlander pendant qu'ils font traverser leurs troupes. Le général de l'armée hochlander a annoncé à ses hommes qu'une trêve avait été conclue, avant de s'enfuir sans donner aucun autre ordre. Si les PJ demandent dans quelle direction se trouve le Château Schloss, le Baron von Heeden désigne une piste poussiéreuse et leur conseille d'être prudents. Il suggère aux PJ d'arborer un drapeau blanc s'ils n'ont pas l'intention de rejoindre l'armée de l'Ostland. Sur ces mots, le Baron von Heeden retourne superviser la traversée du fleuve.

Il ne faut pas longtemps avant que les PJ n'atteignent une zone dévastée. Des sections entières de forêt ont été arrachées et on peut voir des ateliers à ciel ouvert de loin en

loin. Un PJ doté des compétences *Travail du bois* ou *Technologie*, ou ayant une expérience d'artilleur **[WJRF2 : *Métier (fabriquant d'armes à feu)* ou *Métier (charpentier)*]**, reconnaîtra ces ateliers caractéristiques où l'on a pu construire des engins de siège. Si les PJ explorent plus avant la forêt sinistrée, des cris de corbeaux les guideront en direction de quelques chênes noueux. Ces arbres ont servi de gibets à des malheureux qui pendent encore aux larges branches. Un PJ avec la compétence *Héraldique* **[WJRF2 : *Connaissances académiques (généalogie/héraldique)*]** reconnaîtra les brassards rouges et blancs identifiant les cadavres comme des membres de l'armée du Talabecland.

Quelques minutes plus tard, les PJ tombent sur un camp abandonné de grande taille. Les tentes sont abattues et déchirées, des pièces d'équipement brisées traînent au sol et des foyers achèvent de se consumer. Tout indique que le camp a été abandonné précipitamment. Des corps ont été abandonnés ici, offrant un repas aux nombreux oiseaux charognards de la zone. Si les PJ inspectent les corps, ils se rendront rapidement compte qu'il ne reste plus aucun objet de valeur. On s'est déjà chargé de délester les morts de tout ce qui pouvait être pillé. Certains corps ont la gorge tranchée ou ont visiblement été poignardés, preuve qu'ils étaient encore vivants quand les pillards locaux sont arrivés pour les détrousser.

La piste de la troupe en retraite est facile à suivre. Après l'avoir suivie pendant un quart d'heure, les PJ peuvent entendre le tumulte du siège. Un PJ avec un passé d'artilleur reconnaîtra le son de la détente d'un trébuchet. Au bruit, les PJ ayant été soldat ou mercenaire sauront qu'il n'y a pas d'assaut majeur en cours. Les assiégeants cherchent plutôt à épuiser nerveusement les assiégés. Le terrain grimpe en pente douce. En se rapprochant de l'orée de la forêt dans laquelle ils se déplaçaient jusqu'à présent, ils arrivent en vue du Château Schloss, assiégé devant eux. Comme les bruits précédemment perçus l'indiquaient, le siège est dans une phase de harcèlement. Quelques soldats tirent des flèches, et les trébuchets propulsent des gros rochers sur les défenseurs. On peut voir des soldats se reposer, d'autres se déplacent d'un endroit à un autre. Des estafettes à cheval parcourent le camp d'un bout à l'autre. Quelques bâtisses au centre du camp des assiégeants indiquent l'endroit où l'on peut trouver leurs chefs. Si les PJ restent sous le couvert pour observer le camp, ils entendront des cavaliers approcher sur leurs arrières.

Les PJ n'ont pas le temps de trouver un autre abri. En fait, essayer de se dissimuler serait un comportement des plus suspects. Les cavaliers sont des éclaireurs chargés de déceler l'arrivée d'une éventuelle force de secours. Cette patrouille a repéré les traces des PJ au camp abandonné et les a suivies jusque là. Si les PJ n'ont pas de drapeau blanc en signe de neutralité, les huit hommes pointent leurs arbalètes chargées sur eux et les encerclent pour procéder à leur arrestation. À proximité du camp de l'armée ostlander, les PJ au caractère violent feraient mieux de réfléchir à deux fois avant de tenter une action belliqueuse. Le chef de la patrouille saisira le mandat impérial quand il sera dévoilé, avant de dire qu'il ne sait pas lire et qu'il va amener les PJ à son sergent.

Le Sergent Richard Münsterberg est un Ostlander de Wurzen au caractère austère. C'est un sigmarite dévot, mais il n'a pas de problème particulier avec les fidèles d'Ulric ou de n'importe quel autre dieu majeur. Par contre, il hait les Talabeclanders qu'il considère comme les citoyens de l'Empire les plus vils et les plus indignes de confiance. Quand les PJ sont amenés devant lui, il leur demande de se présenter et d'indiquer leur province d'origine. Tout PJ originaire du Talabecland est tancé d'un regard suspicieux avant que Münsterberg ordonne à ses hommes de soustraire l'individu à son regard. Münsterberg est prêt à traiter avec toute personne ne venant pas du Talabecland.

Le sergent lira le mandat impérial si les PJ le lui présentent. Il dit alors aux PJ qu'il va les mener au Comte von Raukov. Mais ils devront lui laisser tout leur armement à l'exception d'une arme simple. Il insiste pour que tout PJ originaire du Talabecland lui laisse tous ses objets, en particulier les sorciers. Le mandat permet peut-être aux PJ d'agir au nom de l'Empereur, mais le sergent ne veut prendre aucun risque, d'autant plus que le Comte est sur le point de vaincre le Grand Duc. Une fois que les PJ se sont pliés aux demandes de Münsterberg, le sergent appelle neuf de ses hommes pour constituer avec lui l'escorte qui mène les PJ au pavillon du Comte.

Deux chevaliers portant des capelines à la tête de taureau rouge sur un fond écartelé de blanc et de noir gardent l'entrée du pavillon du Comte. Un PJ ostlanders avec la compétence *Héraldique* **[WJRF2 : *Connaissances académiques (généalogie/héraldique)*]** reconnaîtra le manteau de l'Ordre chevaleresque du Taureau, un ordre dédié à la protection de l'Électeur de l'Ostland. Les Chevaliers sont équipés comme n'importe quel autre ordre de chevalerie, sauf que leurs heaumes noirs sont surmontés d'une crête portant une tête de taureau stylisée.

Münsterberg lève alors la main pour faire stopper les PJ et l'escorte. Il annonce alors de manière formelle que des représentants de l'Empereur sont arrivés d'Altdorf et qu'ils désirent être entendus en audience auprès de Son Altesse Royale et Grand Prince d'Ostland, le Comte von Raukov. Un des Chevaliers acquiesce et pénètre dans le pavillon. Une poignée de minutes plus tard, il revient et ouvre le battant pour laisser le passage aux PJ.

Une chaise à large dossier est adossée au mur opposé du pavillon, entourée par quatre autres chaises sur ses côtés. Un homme très musclé, dont les cheveux et la moustache

noirs rappellent les traits physiques des Kislévites, est assis sur la grande chaise. Ses capitaines sont assis sur les quatre autres chaises, et deux autres Chevaliers Taureaux encadrent l'ensemble. Un PJ ayant la compétence *Étiquette* **[WJRF2 : talent]** doit réussir un **test d'Int** +10% pour comprendre que le groupe doit s'avancer puis s'incliner devant les cinq hommes avant de délivrer leur message (un PJ originaire de l'Ostland avec *Étiquette* réussira automatiquement ce test). Si le test est raté de 30 points ou plus, un capitaine s'éclaircit la gorge avant de dire aux PJ qu'il faut s'incliner devant le Comte et implorer son pardon pour l'insolence dont ils font preuve. Le MJ doit rendre la situation aussi maladroite et embarrassante que possible, avant que von Raukov ne détende la situation en déclarant ce manquement aux conventions comme étant sans conséquence.

Von Raukov prend alors connaissance de la lettre que les PJ lui portent en ouvrant le sceau et en la lisant avec attention. Les quatre capitaines l'observent, attendant les commentaires de leur maître. Von Raukov étudie la lettre pendant quelques minutes, comme s'il pesait les différentes options qui s'offrent à lui.

Il s'adresse ensuite aux PJ : « quand nous vous regardons, nous ne nous doutons pas que vous évoluez dans d'aussi hautes sphères. » Se tournant vers ses capitaines, von Raukov poursuit : « cette lettre est signée conjointement par l'Empereur et les puissants Électeurs de l'Ouest : le Graf Boris Todbringer et la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz. Ils nous demandent d'être présents à la loge de chasse du Grand Duc Leopold von Bildhofen au nord-est de Schoppendorf le 25 Vorgeheim, pour discuter d'une trêve qui mettrait fin aux combats. Il est intéressant de remarquer que le Grand Duc du Middenland n'est pas signataire. »

Le Comte reporte son attention sur les PJ : « vous avez bien évidemment une lettre similaire à l'attention du Grand Duc Gustav von Krieglitz. Dans le respect de l'esprit de la requête de l'Empereur, nous pouvons envisager de laisser sortir le Grand Duc de sa situation actuelle. » Le Comte von Raukov sourit : « nous serons présents à la conférence décidée par l'Empereur au jour fixé. Si cela peut aider votre mission, nous vous autorisons à révéler cette intention au Grand Duc. Vous pouvez également lui dire que nous garantirons à sa personne et à son entourage le passage en sûreté à travers nos lignes. »

Le Comte von Raukov tourne son regard vers l'extérieur : « si vous n'avez pas encore mangé, je vous prie de vous servir dans la nourriture que nous distribuons à nos soldats. Vous trouverez nos cuisines à l'arrière. Une fois vos ventres pleins, vous pourrez aller voir le Grand Duc. Le Sergent Münsterberg vous escortera. Autre chose : nous attendons de vous que vous évitiez de rôder dans notre camp avant d'avoir accompli votre mission. Nous serions très fâchés d'apprendre que vous avez été confondus avec des espions et involontairement blessés. Le Sergent Münsterberg va confier à quelques hommes la mission de s'assurer que vous ne serez victimes d'aucun évènement malencontreux. Maintenant, si vous voulez bien nous excuser, nous avons beaucoup à faire. »

FEODOR SACHS, Voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	41	44	3	3	8	44	1	45	31	32	31	31	44

Compétences : Camouflage urbain, Déplacement silencieux (rural), Déplacement silencieux (urbain), Evaluation, Langage secret - jargon des voleurs, Pictographie – Voleurs.

Dotations : épée et sac.

BRUTE TYPE

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Arme de spécialisation - arme de poing, Bagarre, Coups puissants, Lutte.

Dotations : gourdin, gilet en cuir (0/1PA Tronc), coup-de-poing (**CC**-10, **D**-1), 2/8.

UNITE DE RECONNAISSANCE (8 soldats montés)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	41	3	3	9	43	2	35	40	30	25	30	20

Compétences : Bagarre, Coups puissants, Désarmement, Équitation, Esquive, Langage secret - jargon des batailles, Pistage.

Dotations : épée, dague (I+10, D-2, Par-10), chemise de mailles (1PA Tronc), arbalète (P32/64/300 FE4 Rch1) et carreaux, brassard noir et blanc, 3 CO, 10 pa, 16 s.

Une maison divisée

Après que les PJ aient pu manger, il sera temps pour eux de partir rencontrer le Grand Duc dans son château. Si les PJ ne sont pas entrés dans le camp ostlander avec un drapeau blanc, Münsterberg leur en fournit un. « Vous en aurez besoin, dit-il comme s'il s'agissait d'une évidence, cela devrait éviter que la racaille vous abatte à coups de flèches. Vous laisserez vos chevaux ici. Vu comment ça se passe au Château Schloss, ils auront plus vite fait de manger vos montures que de les soigner. » Les PJ voudront avoir l'assurance que leurs montures seront en sécurité entre les mains des Ostlanders. Le sergent répond que ses compatriotes ne sont pas comme ces traîtres de chiens de Talabeclanders qui ont commencé la guerre en envahissant l'Ostland et en brûlant ses fermes.

Alors qu'ils s'approchent des portes du château, un arbalétrier tire un carreau qui vient se planter juste devant eux. « Restez à cette distance, porcs d'Ostlanders, crie un homme depuis les remparts. Vous venez vous rendre ? » Si les PJ se contentent de répondre « non » à la question, l'homme leur demandera quels sont leurs noms, lieux de naissance et la raison de leur venue. Dès que les PJ auront déclaré qu'ils sont au service de l'Empereur et qu'ils portent un message de Sa Majesté Impériale à l'attention du Grand Duc, l'homme les autorisera à avancer.

Les PJ pourront entendre les verrous de la porte en action. La porte s'ouvre de manière à laisser sortir un homme en armure complète. Il demande à voir la preuve que les PJ sont des émissaires de l'Empereur. Ces derniers peuvent entrevoir dans l'espace ouvert de la porte une troupe d'hommes armés qui n'attendent qu'un ordre pour protéger leur capitaine. Les PJ doivent présenter leur mandat ou bien être déboutés par l'homme qui leur dira de rapporter à leur supérieur qu'ils n'ont pas délivré la lettre au Grand Duc. S'ils tendent le mandat au capitaine, il le lira d'un air stoïque. Convaincu de son authenticité, il prévient les PJ qu'ils ne pourront entrer que si leurs yeux sont bandés. Il coupera court à toute protestation en réaffirmant que les bandeaux ne sont pas négociables.

Une fois les bandeaux en place, les PJ sont admis à l'intérieur du Château Schloss. Un PJ qui aurait indiqué une origine ostlander sera traité de manière beaucoup plus rude que les autres, et sera conduit droit dans un obstacle. Son guide s'excusera négligemment. Dans les ténèbres de leur cécité temporaire, les PJ entendront le bruit de grandes portes qui s'ouvrent devant eux, puis le bruit de leurs pas sur un sol poli. Une tape sur le bras fait arrêter les PJ, et on leur retire leurs bandeaux. Les PJ sont maintenant dans la salle du trône du Château Schloss.

Un homme âgé de 25 à 30 ans est assis sur une petite chaise à côté du trône. Un vieil homme se trouvant à ses côtés le présente comme Sa Seigneurie Régent du Talabecland et Gardien des Princes de sang von Krieglitz, le Comte Helmut Feuerbach. L'étiquette voudrait que les PJ inclinent la tête en reconnaissance de sa position, mais les PJ n'y penseront peut-être pas sous la surprise.

Annexe : les allées et venues de Hergig et Schoppendorf

La version 2 des produits *WJRF* perpétue la tradition de manque de suivi du background qui dure depuis la sortie de *WFB*4. Ce manque de sérieux s'est même fait remarquer dans les produits publiés par Hogshead.

Prenons comme exemple Hergig (ou Herzig). Dans les premiers ouvrages de *WJRF V*1, Hergig était située juste à l'est de la rivière séparant le Hochland de l'Ostland. Dans sa version de ***Ombres sur Bögenhafen*** (en anglais), Hogshead a ajouté une nouvelle carte (p.14-15) qui place Hergig sur la Vieille route de la forêt, qui contredit la carte p.18 de la version GW d'***Erreur sur la Personne***. Les cartes suivantes placent correctement Hergig, jusqu'à la ***Tempête du Chaos*** de GW. Ce livre déplace Hergig de l'autre côté de la rivière, et c'est cet endroit que le scénario de ***l'Empire en Guerre*** a utilisé à l'origine. Récemment, les cartes de GR/BI replacent Hergig sur la Vieille route de la forêt, bien que la description des ***Héritiers de Sigmar*** indique clairement que la ville est sur la rive ouest de la rivière.

Les déplacements de Schoppendorf n'ont commencé qu'avec la ***Tempête du Chaos***. Jusqu'ici, la ville était placée sur la rive nord de la Talabec, entre Delberz et Ahlenhof (le scénario la place ici). Dans le livre de GW, Schoppendorf se déplaça vers l'ouest pour se rapprocher de Hergig. Dans ***les Héritiers de Sigmar***, la ville fut redéplacée pour être plus proche de Middenheim.

Si les PJ demandent à voir le Grand Duc pour lui délivrer une lettre qui lui est personnellement adressée, le Comte Feuerbach répond que le Grand Duc est indisposé pour l'instant. De plus, le Comte a un mandat signé du Grand Duc qui l'autorise à agir en tant que régent jusqu'à ce que Sa Grâce puisse de nouveau assumer ses fonctions. Feuerbach demande à voir le message et le mandat impérial. Un PJ avec la compétence *Étiquette* **[WJRF2 : talent]** qui réussit un **test d'Int** +10% réalisera qu'ils ne sont pas en position de refuser cette requête. Si les PJ ne réagissent pas de manière appropriée, le vieux sénéchal leur remémorera sèchement qu'ils sont ici en tant qu'invités dans le

château du Grand Duc et qu'ils n'ont pas d'autre choix que d'accéder aux demandes qui leur sont faites.

Le Comte Feuerbach rend le mandat après l'avoir lu, mais garde entre les mains la lettre de l'Empereur. Il demande aux PJ si le Comte von Raukov a fait le moindre commentaire au sujet d'une trêve temporaire et d'un droit de passage qui permettrait au Talabecland d'être représenté à la conférence. Feuerbach sait que le protocole force le Comte ostlander à lui accorder ce droit, mais il veut mettre à l'épreuve la sincérité des PJ. Peu importe la réponse des PJ, il les remerciera d'avoir porté le message et leur dira qu'ils peuvent rendre compte à Sa Majesté Impériale du succès de leur mission. Il leur précise qu'ils seront escortés jusqu'à l'extérieur du château de la même manière qu'à leur arrivée à la salle du trône. Après tout, dit-il en passant, il ne lui plairait pas que les PJ décrivent à l'ennemi les mesures défensives mises en place dans le Château Schloss.

Le chemin de la paix

Le tableau suivant reprend les évènements ayant lieu dans l'Empire pendant le voyage de retour depuis la zone de guerre jusqu'à la loge de chasse, où les grands et les puissants de l'Empire chercheront un accord sur une trêve. Comme précédemment les évènements marqués en italique indiquent les faits se déroulant dans un autre endroit que celui où se trouvent les PJ. Le MJ doit prendre en compte que la nouvelle de ces évènements prend toujours quelques jours avant de parvenir aux PJ. Les PJ sont de retour au camp ostlander en fin d'après-midi, et y sont accueillis par le sergent Münsterberg. Il les informe que le Comte von Raukov lui a ordonné de les installer dans une tente montée pour eux pour la nuit. Des gardes seront postés pour qu'ils n'aient pas l'envie de vagabonder dans le camp, où ils seraient pris pour des espions. Il leur fait remarquer que les accidents ont vite fait d'arriver.

Aussi longtemps que les PJ font ce qu'on leur demande, la nuit se passe sans incident. Le matin suivant, ils sont autorisés à quitter le camp pour prendre le chemin du retour. Les PJ trouveront un passeur pour traverser le fleuve jusqu'à Hergig, mais il n'y a plus de trace du passage de l'armée hochlander comme le matin précédent. En chevauchant sur la route qui va à Estorf et Langwiese, ils croiseront des groupes de soldats aux vêtements en lambeaux (certains portent des marques de blessures) qui retournent à pied chez eux. Les plus mal en point demanderont aux PJ s'ils peuvent leur laisser un peu de nourriture.

Date	**Évenements**
12 Vorgeheim	Les PJ quittent le camp de l'armée de l'Ostland et voyagent jusqu'à Estorf, qu'ils atteignent en début de soirée.
13 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Langwiese en fin d'après-midi. *Les compagnies du Markmarschall von Daimler atteignent les abords de Ferlangen et commencent à tester les lignes nordlanders.*
14 Vorgeheim	Les PJ parviennent au bord de la rivière Talabec en début d'après-midi. Ils la traversent pour gagner Talagraad.
15 Vorgeheim	Les PJ passent la journée à Talagraad.
16 Vorgeheim	Les PJ quittent Talagraad en milieu de matinée et s'arrêtent en soirée à l'auberge le Martin-Pêcheur.
17 Vorgeheim	Les PJ passent la nuit à l'auberge la Grenouille et la Cigogne.
18 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Sorno en soirée.
19 Vorgeheim	Les PJ s'arrêtent dans une crique de la Talabec en soirée.
20 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Ravenstein en fin d'après-midi.
21 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Ahlenhof en début de soirée.
22 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Volgen en fin d'après-midi.
23 Vorgeheim	Les PJ arrivent à Schoppendorf en fin d'après-midi.
24 Vorgeheim	
25 Vorgeheim	Conférence au pavillon de chasse.

Retour sur la Talabec

Questionnés sur l'état de la guerre, les soldats répondront que leurs capitaines les ont libérés de leurs services. La rumeur raconte que le Comte Ludenhof a conclu une trêve avec l'Électeur de l'Ostland.

En revenant à la Grenouille Agile, ils rendront les chevaux à Willi Aufstand. L'aubergiste leur souhaite la bienvenue et leur demande des nouvelles de la guerre. Il sera soulagé d'apprendre que le Comte du Hochland a pu conclure une trêve. À propos des Fils d'Ulric, Willi leur dira qu'il n'a pas eu de problèmes depuis leur départ. Si les PJ ont tué Helmut Todbringer, il leur confie que le Baron est enterré derrière l'auberge sous une pierre marquée face retournée. Aucun prêtre de Mórr errant ne s'est arrêté depuis, et Willi n'avait pas envie de conserver le corps dans la cave à viande. Il a cependant envoyé une lettre au Graf de Middenheim pour l'avertir de la mort de son parent.

Si les PJ ont évité la confrontation avec les Fils ou si le Baron Helmut s'est échappé, Willi se contente de dire qu'ils ne sont jamais revenus. Pour cette petite faveur, il a fait des offrandes à Ulric, Sigmar, Taal et Mórr.

Repartant à pied, les PJ retournent au bord de la rivière Talabec, mais le *Messager du Vent* n'est pas là. Le bateau du Comte von Walfen sera aperçu par tout PJ qui regarde de l'autre côté de la rivière et qui réussit un **test d'*Observation* [WJRF2 : test de *Perception*]**. Le bateau est amarré dans le port de Talagraad. Les PJ devront compter sur le service de ferry assuré par Tobias Fähremann et ses fils Ernst et Walter. Une cloche près du vieux temple de Karog sert à appeler le passeur. Tobias prend maintenant 15 pistoles pour un passage. Le passeur est bavard et cherche à apprendre le maximum de nouvelles des PJ. Il ne cessera pas de les questionner pendant les cinq minutes de la traversée. Avec tous les maux engendrés par la guerre, les affaires ne vont pas bien pour lui non plus.



Après avoir débarqué sur la rive sud, une cloche solitaire de la chapelle d'Ulric locale sonne tristement. Sur le port, un crieur public hurle :

« Prêtez l'oreille, bon peuple de Talagraad. Sa Grâce la Grande Duchesse Elise Krieglitz-Untermensch a appris que son cousin le Grand Duc Gustav von Krieglitz est décédé des suites de ses blessures de guerre. Puisse Ulric et Mórr donner la paix à son âme. »

Les PJ peuvent être surpris pour plusieurs raisons : d'abord le Comte Feuerbach et son sénéchal ne leur ont rien dit sur l'état de santé réel du Grand Duc. En fait ce dernier est mort pendant la nuit que les PJ ont passée dans le camp ostlander. Les nouvelles voyagent plus rapidement par la rivière, et la Grande Duchesse a reçu la nouvelle à Talabheim en fin de journée, la veille de l'arrivée des PJ à Talagraad.

Les PJ retrouveront le *Messager du Vent* assez facilement, mais le capitaine Halder n'est pas à bord. Le reste de l'équipage est cependant présent et apprend aux PJ que le capitaine avait une lettre cachetée à délivrer à la Grande Duchesse. En tous cas, Halder leur a dit qu'il ne pensait pas repartir vers Altdorf avant le 16 Vorgeheim en milieu de matinée. Par conséquent, les PJ sont invités à rester à bord ou à revenir avant le départ du bateau. Si on leur demande leur avis, les marins diront qu'il vaut mieux rester à bord car Talagraad n'a pas la réputation d'être un port sûr.

Si les PJ décident néanmoins de visiter une quelconque taverne, que ce soit le Chat à Neuf Queues, le Lièvre et la Meute (ces deux auberges sont décrites en détail dans ***Warpstone n°22***, p°52-53), la Demoiselle de la Rivière ou les Chutes d'Eau, ils pourront entendre les ragots suivants :

- *Ce Comte du Hochland, minable, a retiré ses troupes en campagne contre les Ostlanders à cause d'Averlanders qui ont ravagé une de ses pauvres petites villes.*
- *Le Grand Duc a été tué par une magie sournoise.*
- *Ils ont dit qu'il y avait des traîtres au Château Schloss.*
- *Les Ostlanders doivent compter de nombreux sorciers dans leurs rangs. Sinon comment pourraient-ils tenir tête aux Talabeclanders, aux Nordlanders et aux Orques en même temps ?*

- *J'ai entendu dire que la moitié d'Altdorf a été complètement détruite par le feu par une petite bande d'adorateurs de mutants.*
- *On dit que l'Empereur a conduit en personne l'armée qui a remporté la victoire contre les troupes alliées du Middenland et de Middenheim.*
- *Non. Le Graf de Middenheim traite avec l'Empereur. À eux deux ils vont se partager l'Empire.*

Le capitaine Halder revient le soir du 15 Vorgeheim. Cela lui a pris quelque temps pour délivrer son message en mains propres à la Grande Duchesse, mais il a finalement réussi. Il accueille avec joie la nouvelle de la réussite des PJ. Le *Messager du Vent* appareille le matin suivant dès que tout est prêt.

Le voyage vers Schoppendorf peut être aussi mouvementé que terne, à la discrétion du MJ. Le trafic fluvial reste faible, car les gens ignorent l'état de la guerre, et la pénurie de nourriture commence à se faire ressentir. À certains endroits, la population locale assure elle-même le maintien de l'ordre en l'absence des patrouilleurs ruraux et envoie au gibet tous les bandits et les pirates qu'elle peut trouver.

Seuls dans les bois

Le 23 Vorgeheim, en fin d'après-midi, le *Messager du Vent* pénètre dans le petit port de la cité de Schoppendorf, ville rendue riche grâce à l'exploitation forestière. Le capitaine Halder suggère que les PJ préféreront peut-être rester en ville, car l'heure est trop tardive pour continuer vers le nord-est en direction de la loge de chasse. Si les PJ acquiescent, il leur recommandera l'auberge du Grand-Père Chêne, qui se trouve près de la Timberplatz, juste à côté de la Chope du Bûcheron. Il leur souhaite bonne chance.

Les gardes postés à la Porte de la Rivière préviennent les PJ que bien qu'ils soient autorisés à porter leurs armes et armures à l'intérieur de l'enceinte de la ville, tout usage d'une arme est formellement interdit. Après avoir passé la porte et franchi les palissades en bois, les PJ peuvent constater que les bâtiments de la ville sont en grande majorité construits en bois ; les ouvrages en pierre sont rares. La Timberplatz est facile à trouver, elle se trouve à la jonction des rues venant du port et de la Porte du Bois.

Le prix des chambres individuelles est raisonnable à l'auberge du Grand-Père Chêne. Le patron Wenzel Haydn tient son établissement propre et ses prix sont attractifs. Les effets de la guerre n'ont pas encore touché cette région, donc les prix pour se loger et se nourrir sont les mêmes que ceux listés dans *WJRF*. Interrogé, Wenzel rayonne d'annoncer que l'Empereur, le Graf de Middenheim, et la Grande Comtesse de Nuln sont arrivés d'Altdorf il y a deux jours. Il raconte que des chevaliers de plusieurs Ordres les ont escortés, dont les célèbres Chevaliers Panthère. Si les PJ mentionnent leur appartenance à l'Ordre des Chevaliers Panthère, Wenzel pouffera en répondant qu'ils ne ressemblent pas aux chevaliers qu'il a vus. Si les PJ lui montrent leurs médaillons, Wenzel se confondra en excuses et leur offrira le gîte et le couvert pour la nuit.

Une heure après l'arrivée des PJ à Schoppendorf, une cloche sonnera depuis les portes de la ville. Le rythme lent de la sonnerie indique l'arrivée de quelqu'un d'important plutôt que l'imminence d'une attaque. Si les PJ se trouvent du côté des docks à ce moment-là, ils pourront assister à l'arrivée du Comte von Raukov, de son scribe et de dix Chevaliers de l'Ordre du Taureau. Après une discussion avec les gardes aux portes, le groupe d'Ostlanders prend le chemin de la demeure du Seigneur Albers Wasserbad, où ils passeront la nuit. Si les PJ essayent de parler au Comte, ils seront repoussés et on leur dira que le Comte est fatigué de son voyage.

Note pour le MJ : les informations concernant Schoppendorf utilisées dans ce scénario viennent du dossier du même nom sur le site internet officiel de Warpstone (warpstone.darcore.net ; lien direct warpstone.darcore.net/articles/schoppendorf). Nous conseillons très fortement aux MJ de jeter un coup d'œil à ce site et d'ajouter tout matériel qui pourrait agrémenter la partie pour les joueurs.

La Chope du Bûcheron est un endroit peuplé et animé. C'est un ancien entrepôt inutilisé reconverti en immense taverne. Johann Wetterloffel est le propriétaire de cet endroit et connaît la plupart des forestiers du coin depuis une vingtaine d'années. Bien que Johann serve de la bière ordinaire, il a sur sa carte trois excellentes bières que ses clients peuvent commander pour un prix un peu plus élevé : la Tête Rouge des Sangliers (1 pa 2 s, ou 14 s), l'Ambre de Taal (1 pa 5 s ou 17 s) et la Sombre Morsure d'Ulric (1 pa 8 s ou 20 s).

Pendant que les PJ passent du bon temps à la Chope du Bûcheron, ils peuvent glaner les informations suivantes :

- *Il se passe quelque chose d'important. Les grands seigneurs de l'Ouest sont arrivés à Schoppendorf il y a deux jours avant de partir en direction de la loge de chasse du Grand Duc.*
- *Le Grand Duc von Bildhofen n'était pas en leur compagnie.*
- *Certains disent que le Grand Duc est tombé en disgrâce.*
- *Les Ostlanders sont en ville. Viennent-ils pour se rendre ?*
- *Des bandes d'hommes-bêtes continuent à attaquer les fermes isolées. Pourquoi le Grand Duc s'attaque-t-il à Altdorf au lieu de nous défendre ?*

- *Qu'il s'en prenne aux Elfes ! Avez-vous entendu que les Elfes ont assassiné le Baron Nikse du Nordland ?*
- *Peut-être que la rencontre a pour but de planifier une attaque contre les Elfes du nord ?*
- *Je me soucie plus du prix du chanvre produit en Ostland ; on parle de pénurie.*
- *La récolte a été perdue à l'est à cause de la guerre.*

Si un des PJ est un Elfe, ce dernier pourra remarquer les regards peu amènes que les autres clients braquent sur lui. Cependant ils ne feront aucun mouvement pour attaquer qui que ce soit. Aussi longtemps que le PJ Elfe ne fera aucun geste agressif, les bûcherons continueront à boire et l'oublieront bientôt. Par contre, une agression venant d'un Elfe peut déclencher une bagarre : il en faudra peu pour provoquer ces bûcherons éméchés.

Le 24 Vorgeheim, les PJ ont une journée libre avant que les négociations en vue de la trêve ne commencent. Ils peuvent se diriger de bonne heure vers la loge de chasse ou rester à Schoppendorf jusqu'à ce qu'un messager du Baron Heinrich les convoque pour 14h. C'est un Chevalier Panthère qui porte le message. En début d'après-midi, une corne sonne depuis la Porte de la Rivière pour annoncer l'arrivée de la Grande Duchesse Elise Krieglitz-Untermensch de Talabheim et du Comte Feuerbach du Talabecland qui voyagent ensemble avec leur suite. La Grande Duchesse est escortée par neuf Gardes Tempête (un groupe d'élite de neuf chevaliers ainsi nommés en l'honneur des neuf survivants de la bataille de la Crête de Nizkyi en 2302 du Calendrier Impérial) et onze Chevaliers Panthère du chapitre de Talabheim. Le Comte Feuerbach a décidé de laisser en arrière les troupes d'élite de l'Ordre de l'Aigle pour défendre le Château Schloss abritant la jeune veuve et les jumeaux de feu le Grand Duc.

Deux heures de trajet sont nécessaires pour rejoindre le pavillon de chasse. En arrivant aux abords de la propriété, deux Chevaliers Panthère de garde, le heaume fermé, ordonnent aux PJ de s'arrêter pour s'identifier. Les PJ doivent réussir un **test d'Int** (+10% pour *Acuité auditive*) pour reconnaître les voix de von Gutzkow et de von Schelling. Même si les Chevaliers Panthère se reconnaissent, les gardes exigent de voir le mandat impérial ou la convocation du Baron Heinrich pour les laisser passer. Si les PJ ont perdu ces deux documents, ils ne seront pas admis dans le périmètre de sécurité sans l'aide du Baron Heinrich ou du



Comte von Walfen. Par chance, les deux hommes contrôlent la sécurité de temps à autre, et l'un d'entre eux apparaîtra entre dix minutes et deux heures d'attente plus tard.

Une fois que les PJ ont montré patte blanche, un des deux Chevaliers Panthère leur conseille de rendre compte immédiatement de leur mission au Baron Heinrich. Ils disent aux PJ de suivre le chemin pour arriver au pavillon de chasse, à cinq minutes de marche. Sur le chemin, les PJ remarquent plusieurs clairières ou des chevaliers et leurs sergents se reposent. Ces hommes n'étant pas de service, ils ont retiré leurs armures (sauf les jambières). Beaucoup s'entraînent, d'autres aiguisent leurs armes, ou se détendent en mangeant et en buvant de la bière. En plus des Chevaliers Panthère, des Grands Heaumes et des Gardes impériaux, les PJ remarquent des armoiries sur lesquelles un lion rouge est apposé sur un fond jaune et noir. Un PJ avec la compétence *Héraldique* reconnaîtra ces chevaliers comme des membres de l'Ordre du Lion Rouge de Nuln.

À chaque fois qu'un contingent de chevaliers escortant leur seigneur arrive, une trompette convoque le Grand Maître des Chevaliers Panthère à l'entrée du camp avec deux de ses chevaliers. Il accueille chaque hôte de marque et prend sous son commandement tous les membres des Ordres de Chevalerie de l'escorte pendant la durée des négociations, conformément au mandat impérial qu'il porte sur lui. Les Chevaliers Panthère escortent ensuite la personnalité jusqu'au pavillon de chasse, pendant que lui-même emmène les chevaliers et leurs sergents au campement qui leur est assigné.

Le pavillon de chasse ducal est en réalité un vieux fort de pierre construit sur une butte terreuse. Deux Gardes impériaux veillent sur l'entrée du pavillon. Ils n'autoriseront pas les PJ à rentrer s'ils n'accompagnent pas un noble, et devront attendre à l'extérieur le passage du Baron Heinrich. Une fois en sa compagnie, les PJ suivront Todbringer jusqu'à une chambre privative dans le pavillon. Avant de parler des affaires à venir, le Baron demande aux PJ de lui rendre compte de tout ce qui leur est arrivé depuis leur dernière entrevue. Il presse les PJ de lui révéler les moindres détails. Si les PJ reconnaissent leur responsabilité dans la mort du Baron Helmut Todbringer, le Baron Heinrich leur assurera qu'ils ne risquent aucun châtiment. Les PJ étaient légalement au service de l'Empereur et du Graf, et sont ainsi protégés de toute poursuite pour le meurtre d'un noble.

Lorsque les PJ ont terminé, le Baron leur apprend que des négociations pour une trêve visant à mettre fin à la guerre dans l'est vont débuter le 25 Vorgeheim à midi, et qu'en l'honneur des services qu'ils ont rendu à l'Empire, ils se verront octroyer des places d'observateurs. La rencontre ne devrait autrement concerner que la noblesse et les ecclésiastiques. Afin d'assurer qu'elle se déroule sans accroc, les diverses escortes de chevaliers maintiendront un périmètre de sécurité aussi bien autour du domaine que dans le vieux fort lui-même.

Le Baron Heinrich informe également les PJ qu'une tente a été dressée à l'extérieur pour leur usage personnel en attendant le début de la réunion. Les PJ sont censés prendre place dans le Grand Hall du pavillon de chasse 15 minutes avant le début de la réunion. S'ils demandent qui doit y prendre part, le Baron Heinrich leur donnera la liste suivante :

- l'Empereur Karl-Franz Ier ;
- le Graf Boris Todbringer ;
- la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz ;
- la Grande Duchesse Elise Krieglitz-Untermensch ;
- le Comte Valmir von Raukov ;
- le Comte Helmut Feuerbach (ou le Grand Duc Gustav von Krieglitz, si les PJ ont négligé d'annoncer sa mort) ;
- le Prince Héritier Wolfgang Holswig-Abenauer en tant qu'observateur ;
- le Comte Siegfried von Walfen en tant qu'observateur ;
- le Baron Heinrich Todbringer en tant qu'observateur.

Sur ce, le Baron Heinrich les prie de l'excuser car il a encore un certain nombre de choses à faire avant que les négociations ne commencent. Il escorte alors les PJ à l'extérieur du pavillon et leur montre du doigt leur tente.

Il se peut bien sûr que les PJ choisissent de visiter les alentours, à la recherche de quelque bêtise à faire.

Il est peu probable que les chevaliers gardant le périmètre soient disposés à engager la conversation. Ils prennent leur tâche au sérieux et n'apprécieront certainement pas la compagnie d'individus « jouant les chevaliers ». Si les PJ persistent, ils pourraient bien être la cible d'insultes de la part de membres d'autres ordres de chevalerie (« Les Chevaliers Panthère ne sont plus ce qu'ils étaient »), mais aussi de la part de Chevaliers Panthère (« Ils doivent avoir des relations pour échapper à leur tour de garde »).

Vers la fin de l'après midi, les PJ remarqueront le Prince Héritier et l'assistante de son secrétaire flâner à proximité du fort, Herr Fechner les suivant avec un air embarrassé. Les deux premiers semblent apprécier la compagnie l'un de l'autre. Même si les PJ observent la scène en essayant de ne pas se faire remarquer, celui ayant la plus haute caractéristique **Soc** (quel que soit son sexe) devra réaliser un **test d'*Observation* [WJRF2 : test *de Perception*]** (*Sixième sens* +10%, *Acuité visuelle* +10%) pour remarquer

le regard de Greta Cranach posé sur lui/elle. L'espace d'un instant, Greta capte le regard du PJ et lui adresse un rapide sourire qui semble plus avide qu'amical. La scène s'interrompt soudainement comme le Prince Héritier, qui n'a rien remarqué, poursuit sa conversation animée avec la beauté aux cheveux noirs de jais.

Cette nuit-là, le PJ qui a attiré le regard de Greta a un sommeil agité. Tout ce dont il semble pouvoir rêver se résume à se tenir nu devant les yeux aussi émeraude qu'inquisiteurs et intenses de la compagne du Prince Héritier. Le sommeil du PJ est si perturbé qu'il devra réaliser un **test de CI [WJRF2 : test de FM]**. Un échec signifie qu'il souffrira d'un malus de 10% à sa caractéristique **CI [WJRF2 : FM]** lorsqu'il se trouvera à moins de six mètres de Greta. Un échec de plus de 30% signifie que le PJ acquiert également un Point de Folie.

L'ultime Ennemi Intérieur

Un Chevalier Panthère s'approche de la tente des PJ une heure avant midi et les informe qu'il est temps pour eux de se rendre au pavillon de chasse. Le chevalier a été envoyé sur ordre du Baron Heinrich.

Les PJ sont admis au pavillon sans difficulté cette fois. Le Grand Hall mesure 18 mètres de long, 11 de large et 6 de haut. Une grande porte à double battant marque l'entrée principale, et une porte simple sur le mur opposé conduit aux chambres à coucher et aux quartiers privés. De grandes et hautes fenêtres sur un des côtés laissent entrer la lumière venant de l'extérieur. Une longue table a été dressée au centre du Grand Hall. La table est entourée de six chaises, deux aux extrémités et quatre le long d'un côté. D'autres chaises ont été alignées pour permettre aux observateurs de ne rien manquer des discussions. Au total, il y a assez de chaises pour les PJ et neuf autres personnes.

Pendant que l'assemblée se réunit, le Baron Heinrich fait les présentations et montre à chacun où s'asseoir. En dehors des trois observateurs mentionnés plus haut, il y a :

- Freiherr Alfred Neunath von Nuln (maître historien du Collegium Historica à Nuln) ;
- Baron Victor von Eigenhof du Wissenland (aide et favori actuel de la Comtesse von Liebewitz) ;
- Baron Stefan von Raukov de l'Ostland (frère cadet du Comte von Raukov) ;
- Martin Fechner du Reikland (secrétaire du Prince Héritier) ;
- Greta Cranach du Reikland (beauté aux yeux verts et cheveux aile de corbeau, assistante de Martin) ;
- Baron Mayer Feuerbach du Talabecland (frère aîné du Comte Feuerbach) ;
- Freiherr Nikolaus von Teich-Adler de Talabheim (premier secrétaire du Geheimekonseil ; cf. ***Warpstone n 16***, p. 27).

De gauche à droite, le Baron Heinrich fait asseoir l'historien von Nuln, le premier secrétaire von Teich-Adler, le Comte von Walfen, lui-même, les PJ, le Prince Héritier, Fraulein Cranach, Herr Fechner, puis les trois autres barons. Les dirigeants provinciaux sont les suivants à pénétrer dans le Grand Hall. Le Baron Heinrich fait prendre place aux barons de l'Ostland et du Talabecland aux extrémités opposées de la table. Aux quatre autres sièges s'asseyent la Grande Comtesse Emmanuelle, l'Empereur Karl-Franz, le Graf Boris, puis la Grande Duchesse Elise. Le champion de l'Empereur, Ludwig Schwarzhelm, prend place de lui-même derrière l'Empereur.

Tandis que le groupe s'installe, le Comte Feuerbach regarde les observateurs puis émet une objection à propos de la présence des PJ. Le Graf Boris réplique qu'ils ont gagné leur place à la conférence et qu'ils sont ici par la volonté de l'Empereur, la sienne, et celle de la Grande Comtesse.

Bien que toujours assez faible et convalescent, l'Empereur ouvre la séance en rappelant que la réunion a été organisée afin de négocier une trêve en vue de terminer la guerre dans l'est. Il place son Croc Runique (***Les Royaumes de la Sorcellerie***, p. 173 **[WJRF2 *: Les Royaumes de Sorcellerie* *****])** sur la table et est imité par le Graf et la Grande Comtesse. L'Empereur déclare que les épées représentent leurs partis respectifs et la légalité des débats. Le Graf de Middenheim prend ensuite la parole et demande aux deux Comtes de présenter la liste de leurs griefs, en commençant par le Comte von Raukov.

À ce moment, Greta Cranach commence à marmonner et à gémir de plaisir sur son siège. Martin Fechner tente de la faire taire. Elle laisse échapper un ultime cri d'extase avant que son corps éclate soudain dans une gerbe de sang et d'entrailles, tandis qu'un démon majeur de Slaanesh émerge de ses restes ! Tout le monde, PJ compris, est momentanément étourdi tandis que le Gardien des Secrets évoque une Démonette à partir du corps hurlant de Martin Fechner, tuant le secrétaire de la même manière que Greta. En découvrant ce qu'il est advenu de la femme qui



l'avait séduit en tant d'occasions, le Prince Héritier perd la raison.

Les PJ doivent réussir un **test de *Terreur*** pour réagir en présence du démon majeur. Le champion de l'Empereur est le premier à réagir en saisissant ce dernier pour l'emmener en sûreté. Les barons du Talabecland et de l'Ostland se remettent rapidement et attaquent les démons, laissant du temps aux PJ au cas où ils auraient tous raté leurs tests. Le Baron Todbringer et le Baron von Eigenhof en profitent pour atteindre respectivement le Graf Boris et la Grande Comtesse Emmanuelle, dans le but de les conduire à l'extérieur ; Freiherr Nikolaus von Teich-Adler agit de même envers la Grande Duchesse Elise. Le Baron Heinrich en appelle aux PJ, leur ordonnant de contenir les démons jusqu'à ce que les nobles soient en lieu sûr, ce qui leur procure un bonus de +10% à leur prochain test ; pendant ce temps, Heinrich lui-même et von Walfen s'assurent que tous les Électeurs sont conduits sains et saufs hors du hall.

Les deux Barons faisant face aux démons ne font pas long feu. Ils sont tous deux brutalement mis en pièces durant le premier round de combat, d'une manière horrible laissée à l'appréciation du MJ. Leur mort donne aux PJ un bonus additionnel de +10% à leurs tests de **Terreur** (cumulatif avec l'ordre du Baron Todbringer). Tout à leur excitation, les démons s'en prennent aux PJ, cherchant à les liquider avant de prendre en chasse la noblesse s'enfuyant par les doubles portes.

Dans la précipitation, les trois Électeurs ont laissé leurs Crocs Runiques sur la table. Ces épées de fabrication Naine sont des armes runiques et bien que la Règle de Jalousie (***Les Royaumes de Sorcellerie***, p. 211 ; et ***Nains : Pierre et Acier***, p. 57) annule leurs propriétés spéciales, elles comptent comme des armes magiques. Les PJ pourraient avoir besoin de se munir de ces armes pour l'emporter contre les démons slaaneshi.

Les démons combattent pendant 10 rounds avant de devoir réaliser un **test d'*Instabilité*** (**WJRF**, p.215 **[WJRF2 : *Le Bestiaire du Vieux Monde,* p°87]**). Les deux chevaliers gardant la double porte se joignent au combat après 5 rounds (en supposant qu'ils réussissent leurs propres **tests de *Terreur***, leur caractéristique **Cl [WJRF2 : FM]** étant de 57), et d'autres à partir du dixième round. Si les PJ venaient à succomber aux attaques des démons, de nombreux chevaliers et sergents mourront avant que l'Instabilité n'ait raison des deux démons.

LANGUE OPULENTE, Démonette

Les Démonettes (*Q'tlahs'itsu'aksho*) sont les serviteurs démoniaques de Slaanesh les plus communs. Comme Slaanesh lui-même, elles sont dotées d'une beauté perverse et surnaturelle et inspirent davantage le dégoût que l'admiration, sauf auprès des plus dépravés.

Les Démonettes font environ la taille d'un homme, ont généralement la peau blanche (mais peuvent parfois revêtir les tons pastel d'un Gardien des Secrets), et de grands yeux en soucoupe d'un vert profond. La silhouette et le visage des Démonettes sont ceux de magnifiques femmes humaines, mais elles ne possèdent qu'un seul sein, généralement le gauche. Elles ont souvent de longs cheveux blancs ou jaunes en cascade, et elles décorent leurs corps de tatouages dans des variations de teintes pastel. Les bras des Démonettes se terminent par des pinces chitineuses rappelant celles d'un crabe. Elles ont en outre des pieds munis de deux orteils griffus et possèdent une queue en lame de rasoir. Les Démonettes portent parfois des armures de mailles élaborées.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

Traits psychologiques : Les Démonettes sont immunisées aux effets psychologiques, exceptés ceux provoqués par les dieux, les démons majeurs et les princes démons.

Magie : Une Démonette de Slaanesh peut connaître jusqu'à 6 sorts de Niveau 1. Dans le cas de Langue Opulente, elle possède seulement les sorts Assentiment et Vol d'âme.

Règles Spéciales : Une Démonette possède deux attaques de *griffes* et une attaque de *queue*. Elle a 1 Point d'Armure sur toutes les localisations. Un serviteur dévoué de Slaanesh peut évoquer 1D6 Démonettes chevauchant des Montures de Slaanesh en utilisant le sort d'Évocation de Démons Mineurs, pour une dépense de 1 Point de Magie seulement. Si des Démonettes survivent à leur mission, elles demanderont que l'évocateur sacrifie un de ses suivants à Slaanesh, puis elles partiront comme elles sont venues. Les démons mineurs causent la Peur à toutes les créatures de moins de 3 mètres de haut et sont sujets à l'Instabilité.

Attributs du Chaos : Une Démonette peut recevoir jusqu'à 6 Attributs du Chaos. Langue Opulente possède la Récompense du Chaos Haine Irrationnelle envers les Elfes.

DECHIRAM CLAQUETENDON (nom véritable : Eu'dair'kwanio), Gardien des Secrets

Les Gardiens des Secrets sont d'énormes et puissants démons majeurs de Slaanesh, ressemblant à des Minotaures munis de deux paires de bras musculeux. La paire supérieure se termine par d'immenses pinces de crabes et la paire inférieure par de puissantes mains d'homme qui peuvent aussi bien tenir une arme qu'être utilisées pour marteler un adversaire. Leur buste montre également leur nature moitié mâle moitié femelle, étant doté d'un sein, généralement le gauche. Les Gardiens des Secrets sont vêtus de costumes baroques mêlant cuir et cottes de mailles, et leur couleur de peau varie grandement dans des tons pastel de rouge, orange, bleu électrique ou vert vif.

Bien que la violence ne soit qu'une facette mineure de la nature de Slaanesh, les Gardiens des Secrets sont parfaitement équipés pour détruire les ennemis du Seigneur des Plaisirs. Ces êtres prennent un plaisir sadique et érotique dans la torture et la mise à mort, car ils incarnent aussi le goût du carnage. On dit aussi que les Gardiens des Secrets (*Q'tlahsi'issho'akshami*) doivent leur nom à leur connaissance des désirs secrets, passés et présents, de tous les mortels. Ils sont susceptibles d'échanger ces connaissances contre des services pouvant faire avancer la cause de Slaanesh.

Les Gardiens des Secrets sont parfois évoqués par des démonistes cherchant des informations à propos d'un individu qu'ils connaissent. Un Gardien des Secrets demandera toujours quelque tâche en retour, allant de la séduction d'une personne pour la faire entrer dans une secte chaotique, jusqu'à la corruption de l'ensemble du gouvernement d'une cité. La tâche est fonction de l'importance de la question posée. Le Gardien des Secrets demande également à son évocateur d'accomplir sa volonté avant une certaine date. Après cette date, si la tâche n'a pas été accomplie, il y a 10% de chance chaque jour pour que le Gardien revienne déchaîner quelque revanche surnaturelle sur le démoniste…

Il y a 50% de chance que les Gardiens des Secrets soient équipés d'une Armure Démoniaque, et ils possèdent généralement une arme magique. Dechiram ne possède ni l'une ni l'autre dans ce scénario.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	90	93	7	7	47	100	7*	89	89	89	89	89	18

Traits Psychologiques : Les Gardiens des Secrets sont immunisés à tous les effets psychologiques, à l'exception de ceux provoqués par les dieux.

Magie : Les Gardiens des Secrets connaissent 6 sorts de divers niveaux. Dechiram Claquetendon connaît les sorts suivants (***Les Royaumes de la Sorcellerie***, p. 232-235) :

1er : Assentiment, Main de la Destruction.

2nd : Flamme Fatale, Pavane de Slaanesh.

3ème : Rayon de Slaanesh, Vol de l'âme.

Règles Spéciales : Le Gardien des Secrets possède 4 attaques de *griffes* ou d'*arme*, 1 *morsure* ou 1 attaque de *cornes* et 1 d'*écrasement*. Les démons majeurs, tel le Gardien des Secrets, causent la Peur à toutes les créatures vivantes et la Terreur aux créatures de moins de 3 mètres de haut. Ils sont sujets à l'Instabilité et sont immunisés aux armes normales.

Attributs du Chaos : Un Gardien des Secrets peut recevoir jusqu'à 6 Attributs du Chaos. Dechiram Claquetendon possède les suivants :

- Morsure empoisonnée (traiter comme du venin d'araignée : *WJRF*, p. 82).

- Marque de Slaanesh sur le front.

- Queue de Scorpion (**A** +1*).

ÉPILOGUE

L'intérieur du Grand Hall est baigné de sang et jonché de morceaux de cadavres. Le Prince Héritier brisé, couvert du sang et des entrailles de ceux qui ont péri autour de lui, se balance et marmonne, le regard perdu dans la scène de carnage. Son seul avenir réside dans le Grand Hospice de Shallya près du village de Frederheim.

Les PJ tombés au combat sont transportés hors du Grand Hall. Des prêtres de Sigmar (dont le clerc supérieur Adolphus Polewanacracer) et de Taal (Timm Berr) sont convoqués depuis la ville voisine de Schoppendorf afin d'administrer des soins aux blessés, PJ inclus. Le vieux prêtre de Mórr, Frère Jarmusch, prend en charge ceux qui ont péri, les préparant à être transportés jusqu'à Altdorf où leur seront accordées des funérailles officielles avant qu'ils soient inhumés dans le temple de Mórr.

La réunion relative à la négociation de la trêve, qui a été interrompue, est reportée jusqu'au 33 Vorgeheim au Palais impérial à Altdorf. Les PJ survivants (y compris les blessés) sont autorisés à assister aux discussions qui dureront cinq heures et conduiront finalement à une trêve mettant fin aux hostilités dans l'est. L'acte politique définitif est reporté jusqu'à ce qu'une réunion plus formelle puisse être organisée entre tous les électeurs, les dirigeants provinciaux, les nobles de haut rang et les diplomates concernés. Une telle réunion aura lieu huit semaines plus tard, le jour de Mitterbst, l'équinoxe d'automne.

Entre-temps, les PJ sont autorisés à résider à la Maison de Middenheim en tant qu'invités d'honneur. Pour leur laisser la place, le Graf Boris et son entourage emménagent dans des appartements au palais. Le Baron Heinrich s'absente également pour un temps, mais en laissant un détachement de gardes pour les protéger.

De plus, l'Empereur abroge officiellement l'édit de 2512 sur les mutants.

Les PJ sont convoqués à la Grande Conférence dans la Volkshalle avant son ouverture officielle. Ils sont introduits devant l'assemblée en tant que « Héros de l'Empire » en raison de leur valeur et des efforts qu'ils ont fournis pour le bien de l'Empire. Chacun reçoit une médaille à porter autour du cou signalant son nouveau statut. Si les PJ se sont bien comportés tout au long de ce scénario, il est demandé à chacun de s'agenouiller devant l'Empereur afin d'être fait chevalier. On leur demande ensuite de se relever et des terres leur sont attribuées dans le sud ou l'est de l'Ostermark en accompagnement de leurs titres. Le fait que des orques en maraude ou pire infestent ces terres actuellement est un détail pour des individus possédant les talents des PJ. On remet également à chacun un document attestant que sa lignée le rattache à une maison noble que l'on pensait éteinte depuis longtemps. Cette mise en scène s'explique par le fait que les puissants ne veulent pas laisser se répandre l'idée que des roturiers – comme les PJ le sont probablement – peuvent avoir le talent et la capacité de s'élever au-dessus de leur condition sociale.

S'il s'avère que les PJ n'ont pas été très efficaces, s'ils ont par exemple échoué à sauver l'Empereur, ou ont permis aux démons Slaaneshi de répandre la mort jusqu'en dehors du pavillon (à moins qu'ils ne soient tous tombés au combat), leur récompense leur sera alors donnée en privé et devrait être moins substantielle. L'Empereur reconnaissant pourrait cependant remettre à chacun entre 200 et 700 CO, ainsi qu'une grâce pour tout acte à la légalité douteuse commis lorsque les PJ étaient à Son service ou « travaillaient » pour le temple de Mórr.

Si les PJ se sont réellement mal débrouillés – par exemple en échouant à remettre les lettres de convocation aux Comtes de l'Ostland et du Talabecland, ou en fuyant en masse face aux démons de Slaanesh – dans ce cas leur récompense ne devrait pas excéder 100 CO chacun, une place offerte sur un navire en partance pour Marienburg, et un avertissement sévère précisant qu'ils seront emprisonnés s'ils venaient à remettre les pieds dans l'Empire.

Une fois que les PJ se sont vus remettre leur juste récompense, ils sont congédiés et la Grande Conférence débute. Les débats sont enflammés ; les provinces qui ont eu le dessus durant la guerre luttent pour échanger cet avantage contre des terres ou – dans le cas des provinces mineures – leur indépendance et une voix d'Électeur impérial, alors que les perdants de la guerre tentent de leur mieux de restreindre les pertes à long terme. Finalement, les points suivants sont convenus :

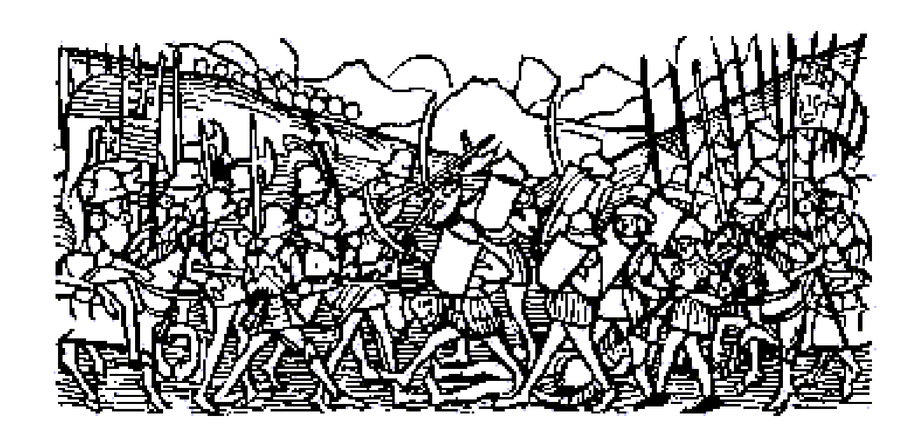
- En Ostland, le Comte Valmir von Raukov est reconnu comme le nouveau Grand Prince et Électeur. La province concède au Nordland sa région nord-ouest, perdue pendant la guerre, y compris le port de Nor-

den. Cependant l'Ostland gagne les baronnies situées au nord de la Talabec, y compris le Château Schloss, et ce au détriment du Talabecland.

- En raison de sa campagne victorieuse en Ostland, le Nordland s'agrandit et gagne aussi son indépendance vis-à-vis de Middenheim et reçoit le statut de province électrice. Le Baron Nikse ayant été assassiné et ses fils étant tombés à la bataille, le Marschall Theoderic Gausser est désigné comme nouveau Grand Baron et Électeur du Nordland.
- Le Talabecland est forcé de concéder à l'Ostland ses baronnies au nord de la Talabec, y compris le château Schloss, par conséquent la rivière Talabec sépare maintenant les deux provinces. Le Talabecland perd également sa suzeraineté sur l'Ostermark. En raison de sa victorieuse défense dans le sud, le Comte Helmut Feuerbach est confirmé comme régent auprès des jeunes fils de feu le Grand duc Gustav. De plus, Talabheim est maintenant subordonnée au Talabecland.
- La Grande Duchesse Elise Krieglitz-Untermensch est reconnue comme dirigeante de Talabheim, mais perd sa voix d'Électrice impériale et se retrouve officiellement subordonnée au Talabecland. Talabheim conserve cependant son statut de cité souveraine (freistadt).
- L'Ostermark est déclaré indépendant du Talabecland et acquiert le statut de province électrice.
- Le Hochland est déclaré indépendant de Talabheim et acquiert le statut de province électrice. La Baronne Tussen-Hochen du Hochland a succombé durant la peste et le chaos qui s'est ensuivi à Bergsburg. Le Comte Aldebrand Ludenhof est reconnu comme le nouveau Grand Baron et Électeur du Hochland.
- Les dirigeants provinciaux sont attendus de nouveau à Altdorf le 25 Plufgzeit 2515 pour ratifier le traité et vérifier que ses termes ont été appliqués.

De plus, les évènements suivants surviennent peu après la fin de la guerre civile :

- Le Lecteur du Middenland, Manfred von Hindenstern, est élu en tant que nouveau Grand Théogone et prend le nom de Volkmar. Lors du même conclave, le projet de Concorde d'Eimar est amendé et envoyé à Middenheim et Talabheim.
- Le Fræi-Ulrik de Nuln, Emil Valgeir, est élu en tant que nouvel Ar-Ulric.



Points d'expérience

25-40 Interprétation (par session)

Le retour des Chevaliers Panthère

De la fumée sur l'eau

10 S'ils ont payé les pirates kislévites.

5 S'ils ont chassé ou attaqué les pirates kislévites, ce qui risque de poser des problèmes à Ulf à l'avenir.

5 Pour avoir évité le combat avec Wilhelm Grudenburg et ses hommes.

15 Pour avoir combattu le culte du Hurleur lors de l'attaque de la ferme de la famille Schäffer.

Une autre pierre à l'édifice

5 Pour avoir su traiter discrètement avec Hermann Krauthammer.

Par monts et forêts

5 Pour avoir résisté à la tentation de montrer leur appartenance aux Chevaliers Panthère à la porte Sudentor.

5 Pour s'être renseignés sur le quartier de Beilheim lorsqu'ils étaient à la porte.

10 Pour la rencontre du capitaine von Holzbeck au puits de Mimm.

Entrer dans la tanière du loup

En chasse

10 Si les PJ ont évité que Wolfgang Blitzen ne les identifie comme des Chevaliers Panthère.

5 Pour la récupération d'informations sur Wolfgang auprès du tenancier de la Tête de Loup.

10 Pour avoir filé Wolfgang jusque chez lui.

5 Pour avoir appris les habitudes de Wolfgang.

5 Pour avoir cherché la chambre de Wolfgang sans se faire repérer.

10 Pour avoir trouvé la lettre cachée informant Wolfgang de l'arrivée de Chedwic Wanner.

5 Pour avoir repéré le sceau sur l'enveloppe.

10 Pour avoir empêché la réunion entre Leberecht Eucken et Wolfgang Blitzen.

10 Pour avoir empêché Leberecht Eucken de quitter Bergsburg.

10 Pour avoir suivi Wolfgang à son rendez-vous matinal avec Bernd Küster au Mauerweg.

15 Pour avoir empêché Bernd d'assassiner le jeune prêtre ulricain, Justus von Heyse.

10 Pour avoir empêché Bernd de quitter Bergsburg.

5 Pour la visite au Baron Eduard von Münsterberg à la Maison de Middenheim.

15 Pour avoir défait les Fils d'Ulric et le culte du Hurleur au nord d'Heedenhof.

10 Pour l'interrogatoire de Reinhardt von Kutenholz.

15 Pour avoir appris que quelqu'un dans la famille Todbringer apportait son soutien aux Fils.

10 Pour la récupération de la lettre que Wolfgang reçoit après que Bernd ait quitté Bergsburg.

5 Pour avoir intercepté le messager et pris la lettre de Wolfgang avant que celle-ci n'arrive à Middenheim.

5 Pour avoir suivi Wolfgang vers le sud.

15 Pour avoir empêcher l'embuscade contre les sigmarites.

10 Pour avoir fait échouer l'embuscade après que celle-ci ait été lancée.

5 Pour avoir compris que Gebhard Bergius de Wolfenburg avait trahi le Lecteur sigmarite et son entourage.

En route pour Middenheim

5 Pour la rencontre de leur contact au cabaret de la Lune rouge à Middenheim.

5 Pour avoir suivi le contact de Wolfgang à La Hache et l'Épée jusqu'à son décès.

Dans le maëlstrom

Sur la route d'Altdorf

5 Pour avoir évité le péage.

5 Pour avoir gardé le secret sur leur mission.

5 Pour avoir tué les hommes-bêtes à l'extérieur de l'Essieu Brisé.

5 Pour avoir évité le combat avec les Fils d'Ulric.

5 Pour avoir appris qu'une atroce puanteur avait précédé l'attaque des mutants.

10 Pour s'être rappelé que la puanteur infecte d'un mutant était le signal de l'attaque du Sanctuaire du Rocher Scintillant.

10 S'ils ont attaqué la Couronne Rouge pour défendre le sanctuaire.

10 Pour la capture et l'interrogatoire d'Anders Köhler.

5 Pour avoir trouvé l'avertissement concernant les prêtres.

L'appel d'Altdorf

5 Pour avoir pensé à donner le mot de passe à Erich Alder.

10 Pour être parvenus à l'appartement du quartier Oberhausen en vue de la réunion.

5 Pour avoir questionné le Comte von Walfen sur l'emploi de ses propres hommes.

5 Pour l'avoir questionné sur le Lecteur d'Ostland, Nikolaus Auerbach.

5 Pour s'être rendu directement au temple de Mórr comme indiqué.

10 Pour avoir examiné le site de l'explosion.

5 Pour avoir remarqué les inscriptions en lettres de sang.

10 Si les PJ ont réalisé que l'usage de poudre à canon était passible d'anathème au sein du culte d'Ulric.

10 Pour avoir réussi à amener les deux jeunes chevaliers du Cœur Ardent à se détendre et à se confier à eux.

D'une manière ou d'une autre

5 Pour chaque élément d'information que les PJ obtiennent d'une source criminelle (jusqu'à 20 XP au maximum).

5 Pour avoir obtenu des informations du Collège Doré.

5 Pour avoir obtenu le nom de Karstin Largsdottir par les Nains.

10 Pour avoir obtenu des informations de Karstin.

5 Pour avoir demandé à Karstin un rendez-vous avec le maître de la guilde des Engingneurs Nains.

Mort d'un Grand Théogone

10 Pour avoir parlé à Mayer Gauss avant son assassinat.

15 Pour avoir obtenu une audience avec le maître de la guilde des Engingneurs Nains sans l'aide de Karstin.

10 S'ils ont appris que l'explosion avait probablement impliqué huit barils de poudre, tandis que quatre seulement avaient disparu de la guilde.

10 S'ils ont trouvé Batrek et lui ont parlé avant qu'il meure.

10 S'ils ont découvert quoi que ce soit sur Udo Schwimmer.

Anarchie

10 S'ils ont reconnu une mutation dans les marques et les plis du torse d'Udo.

5 S'ils ont remarqué qu'ils étaient observés après avoir quitté la chapelle de Morr.

5 Pour avoir suivi le cultiste de la Main Pourpre jusqu'au point de contact.

5 Pour avoir obtenu des informations du cultiste de la Main Pourpre.

5 Pour avoir interrogé le Lecteur d'Ostland, Nikolaus Auerbach, sur les événements qui ont précédé l'explosion.

10 Pour avoir appris l'existence du Magnærans.

5 Pour avoir remarqué l'état de santé de l'Empereur pendant la procession funéraire du Grand Théogone.

10 Pour avoir appris où la « saumure de hareng » de Nuln a été livrée.

5 S'ils ont atteint la demeure de Fokker avant les Templiers du Cœur Ardent.

5 Pour avoir espionné la conversation des conspirateurs sigmarites.

5 Pour avoir maîtrisé les conspirateurs.

10 Pour avoir obtenu d'eux des informations.

20 Pour avoir empêché la foule d'incendier la chapelle d'Ulric et d'en pendre les occupants.

5 Pour avoir aide à éteindre le feu avant qu'il ne se répande davantage.

5 Pour avoir remarqué le chancelier Heinz dans la troupe qui se presse à la rencontre du Prince-Héritier.

10 Pour s'être entretenu avec le Lecteur de la cour, Lothar von Metternich.

5 S'ils ont organisé une surveillance et remarqué Frère Dieter se rendant à la chancellerie après leur rencontre avec le Lecteur de la cour.

10 Pour avoir survécu à l'embuscade de l'entrepôt.

5 Pour avoir obtenu des informations sur l'état de santé de l'Empereur en rencontrant le Doktor Silma Dönitz.

5 Pour l'envoi d'un message au chancelier de la part de « Kastor Lieberung ».

10 Pour avoir intercepté le message du chancelier Heinz à Frère Dieter.

15 Pour s'être fait passer pour le chancelier afin d'avoir accès à son bureau.

5 Pour avoir trouvé le coffre-fort caché dans le mur.

10 Pour avoir réussi à accéder au journal magiquement verrouillé, et codé.

10 Pour l'avoir déverrouillé.

20 Pour en avoir décodé les parties cryptées.

5 Pour avoir laissé entrer le Doktor Fassbinder chez eux.

15 Pour avoir enlevé Frère Dieter.

10 Pour avoir réussi à tirer des informations de Dieter Kucinich.

15 Pour avoir déjoué l'attaque de leur demeure.

10 Pour avoir éteint l'incendie avant qu'il ne devienne incontrôlable.

5 S'ils ont remis Dieter Kucinich à la prêtresse Inga.

5 S'ils ont trouvé le cadavre dans le bureau de Fassbinder.

5 Pour avoir rencontré le prêtre Philipp à l'Impérial.

10 Pour être arrivé au fort de Graustein à l'heure convenue.

5 Pour y être arrivés après l'aube.

15 S'ils ont accepté d'évacuer l'Empereur.

5 S'ils ont appris que Simon est membre des Graukappen.

10 Pour être descendus dans les égouts avant l'aube.

5 S'ils ont passé une patrouille de gars des égouts sur la route du palais sans recourir à la violence.

5 Pour avoir réussi à se cacher quand les gardes impériaux ont ouvert la porte à Eva.

5 S'ils ont été honnêtes avec Eva.

10 Pour ne pas s'être fait repérer par le détachement de gardes dans l'aquifère.

10 S'ils ont décidé de se déplacer dans les égouts vers la poterne.

15 S'ils ont choisi de traverser les égouts vers les grilles débouchant sur le Reik.

20 S'ils ont choisi la route du Petit Reik.

15 Pour avoir passé sans violence une patrouille de gars des égouts ou du guet pendant leur fuite.

5 Pour s'être frayé un passage en combattant une patrouille de gars des égouts ou du guet afin de poursuivre leur fuite.

20 S'ils sont parvenus jusqu'au rendez-vous avec Erich Alder.

C'est la guerre !

Restauration

5 S'ils ont parlé franchement aux cavaliers du Reikmarshall Helborg.

5 S'ils sont allés libérer l'un d'entre eux des geôles du palais.

5 S'ils questionnent la shalléenne Sœur Eva au sujet d'Eva Herzberg.

Une pluie Pourpre sur Altdorf

5 S'ils ont rendu visite à la prêtresse Inga.

10 Pour avoir capturé et interrogé avec succès un cultiste de la Main Pourpre.

10 Pour avoir capturé un contact de la Main Pourpre et obtenu la description de « Frère Karl ».

10 Pour avoir appris qu'une réunion de la Main Pourpre allait avoir lieu.

5 Pour la rencontre avec le Doktor Fassbinder.

5 S'ils ont mentionné le mode opératoire de l'assassin au Comte von Walfen.

10 S'ils ont traqué et tué l'assassin Eugen Klopstock.

10 S'ils ont vaincu les Incendiaires lancés contre eux.

5 Pour avoir pris la précaution d'utiliser un linge humide afin de ne pas être asphyxié par la fumée.

5 S'ils ont aidé à éteindre l'incendie.

Le dernier debout

5 S'ils ont informé le Baron Heinrich que Karl-Heinz Wasmeier était toujours en vie.

5 S'ils l'ont informé de la traîtrise du Capitaine Erwin von Mühlerberg.

15 S'ils ont tué Gurg et sa troupe.

5 Pour avoir gagné la confiance de la délégation de Carroburg.

5 Pour avoir accompagné la délégation de Carroburg jusqu'à Bröckel.

5 Pour avoir découvert et épargné les mutants.

10 Pour avoir dissuadé les pirates d'attaquer.

5 Pour avoir repoussé l'attaque des pirates.

10 Pour avoir vaincu le capitaine Erwin von Mühlerberg.

10 Pour avoir défait les Fils d'Ulric.

5 Pour avoir tué le Baron Helmut Todbringer.

10 Pour avoir délivré la lettre cachetée au Comte von Raukov.

10 Pour avoir remis la lettre cachetée au Comte Feuerbach.

5 Pour avoir restitué les chevaux à Willi Aufstand à la Grenouille Agile.

5 Pour avoir su éviter les ennuis à la Chope du Bûcheron.

10 S'ils ont vaincu la Démonette.

30 S'ils ont vaincu le Gardien des Secrets.

+1 Point de Destin

Conséquences

Même après que les PJ aient sauvé les Électeurs et l'Empire des démons Slaaneshi et du désastre ourdi par la Main Pourpre, certains problèmes demeurent qui peuvent nécessiter quelques développements. Cette section fournit des détails sur nombre de ces points en suspens (qui constituent également des « amorces d'aventures ») afin d'aider les MJ entreprenants qui voudraient en développer certains pour prolonger les aventures de leurs PJ.

Karl-Heinz Wasmeier

S'il a été utilisé par le MJ durant *EeG*, Karl-Heinz Wasmeier a probablement une fois de plus échappé aux PJ. Utilisant le feu pour se couvrir, l'ancien Magister Magistri de la cellule de Middenheim de la Main Pourpre a fui la capitale impériale pour sauver sa peau. Wasmeier a fait usage du sort Pont magique pour franchir l'enceinte de la ville, avant de gagner Nuln.

Une fois en sécurité là-bas, Karl-Heinz adopte une nouvelle identité, celle de herr doktor Kunstler. Durant son séjour à Nuln, le doktor Kunstler apprend qu'un ancien collègue de la Main Pourpre, Erich Kalzbad, est devenu un Seigneur des Lois de Middenheim. Tous deux correspondent jusqu'en 2516, exploitant cette période à préparer le terrain en vue du retour du doktor Kunstler dans la Cité du Loup Blanc.

Les PJ ne devraient pas être en mesure de retrouver la trace de Wasmeier/Kunstler rapidement. Il y a peu d'indices indiquant où habitait « Frère Karl » lorsqu'il était à Altdorf, et encore moins révélant où il est parti. En fait, les PJ devraient conclure que leur gibier a péri dans les flammes.

Étant lui aussi parti à Nuln, le doktor Fassbinder sera le plus à même de remettre les PJ sur la trace de Wasmeier, durant l'année 2517. Cela prendra un certain temps car Fassbinder a besoin de développer les contacts nécessaires pour continuer sa croisade personnelle contre la Main Pourpre. Le temps que les PJ arrivent à Nuln, le doktor Kunstler sera déjà parti pour Middenheim et la Main Pourpre aura finalement mis la main sur Fassbinder. De plus, les échelons supérieurs de la Main Pourpre à Nuln connaîtront les PJ de réputation aussi bien que par la description fournie par Kunstler. L'accueil que les PJ vont probablement recevoir à Nuln devrait retarder toute tentative de poursuite de Kunstler à Middenheim.

Comme détaillé dans le roman ***la Marque de l'Hérésie*** de James Wallis, Doktor Kunstler fait une apparition à Altdorf en 2522.

La secte de la Main Pourpre

Les activités des PJ ont porté un coup dévastateur à la cellule de la Main Pourpre d'Altdorf (bien que celle-ci n'ait pas été démantelée), de même qu'à leurs frères de Middenheim en conclusion du ***Pouvoir derrière le trône***.

Suite aux efforts des PJ, les Graukappen ont capturé beaucoup de ses membres et dirigeants. Tous les cultistes de la Main Pourpre capturés sont consciencieusement et durement interrogés avant d'être reconnus coupables de haute trahison et exécutés sur la Kaiserplatz (par écartèlement) pour la plus grande joie de la foule.

La Main Pourpre à Altdorf et Middenheim cesse ainsi d'être une menace pour la sécurité et la stabilité de l'Empire jusqu'en 2519. À partir de cette date, le doktor Kunstler sera le chef de la principale cellule de Middenheim et herr Heilemann son homologue à Altdorf.

La secte de la Couronne Rouge

Malgré le fait que Anders Köhler ait été tué, soit de la main des PJ, soit des suites de ses mutations, la secte de la Couronne Rouge reste une menace. Elle compte encore de nombreuses factions dont la plus proche d'Altdorf, dirigée par Eva Schwarzmann, couvre le territoire à l'est du Reik entre Kemperbad et Nuln. Dans les années à venir, la bande d'Eva deviendra une menace plus importante en étendant son emprise au-delà du Reik et jusqu'à Grünburg. Vers 2518, le conseil de la ville de Kemperbad porte à 500 CO la prime sur la tête d'Eva, morte ou vive – avec une préférence pour la première solution.

La secte du Membre Écarlate

Face à une telle opportunité de causer des ravages, Greta Cranach a fait l'ultime sacrifice dans une tentative pour détruire les dirigeants de l'Empire. Les dirigeants de la secte du Membre Écarlate ne cautionnent pas cette initiative, puisque les efforts de Greta ne firent que lui apporter la récompense qu'elle convoitait. La secte tente de faire

progresser la cause de Slaanesh au travers d'une débauche délibérée et durable, plutôt que de la frustration résultant des plaisirs trop brefs d'une orgie de violence sanglante. Cette politique permettra au Membre Écarlate de poursuivre son chemin vers la damnation pendant quelques années encore, jusqu'à ce que plusieurs figures importantes se fassent remarquer et que des meurtres pervers conduisent les Graukappen à arrêter puis à exécuter les cultiste Slaaneshi.

Les Fils d'Ulric

Tout comme la Main Pourpre, les Fils d'Ulric ont connu face aux PJ un revers dont ils mettront des années à se remettre.

Les survivants de l'escarmouche survenue à l'auberge de la Grenouille Agile à Langwiese pourront fournir la description des PJ à quiconque serait en mesure de leur rendre la monnaie de leur pièce (autres membres, assassins). Jusqu'en 2519, les Fils d'Ulric quittent le devant de la scène tandis qu'ils rebâtissent leur mouvement.

Christa Feldmann

Même si Christa n'a pas suivi de près les activités des PJ, elle entendra parler de leurs exploits grâce aux histoires circulant au sein de la haute société d'Altdorf. Christa pourrait même faire une tentative pour faire renaître la Main Pourpre de ses cendres.

Balthasar Gelt n'ira pas s'en remettre à des profanes (tels que les PJ) pour résoudre des affaires internes au Collège Doré, mais le répurgateur ambitieux qu'est Gamow (il est sur le point de succomber à l'adoration de Khorne) le pourrait bien. Si les PJ s'attardent à Altdorf, il est probable que Gamow les contactera pour leur proposer une nouvelle opportunité d'aider l'Église de Sigmar à écraser les hérétiques. Il leur révèlera qu'il suspecte le Collège Doré d'avoir été infiltré par une secte chaotique, bien qu'il n'ait aucune certitude quant à la nature de la secte et à l'identité de ses membres au sein du Collège. Après tout, c'est la raison pour laquelle il fait appel aux PJ.

Si les PJ se laissent convaincre d'assister le répurgateur, Gamow sera en mesure de réunir assez de preuves pour identifier et impliquer Christa et ses fidèles au sein du Collège courant 2517 C.I. Christa fuira avant que lui ou Gelt (qui en a découvert davantage sur la vérité de façon indépendante) puissent agir contre elle. Qu'elle soit dans le vrai ou non, Christa pourrait décider que les efforts des PJ contre la Main Pourpre furent le catalyseur qui l'a conduite à sa chute. Sa haine envers ses ennemis grandira encore lorsqu'elle apprendra que ses plus proches alliés au sein du Collège ont été brûlés vifs publiquement sur la Königplatz.

Cet épisode n'est pas sans avoir ses propres conséquences. Balthasar Gelt s'élève à la tête du Collège Doré, puis devient en 2520 le Patriarche Suprême (le mage de plus haut rang) des Collèges de Magie de l'Empire. Le répurgateur Gamow devient officiellement Grand Inquisiteur, mais sa haine pour les sorciers et leurs pratiques surnaturelles le conduit à vénérer Khorne en secret. Gamow est tué dans la région frontalière de l'Ostland et du Hochland en 2521 au cours d'une bataille contre un assaillant inconnu, comme décrit dans le roman ***la Marque de la Damnation*** de James Wallis.

Guerres Privées

Parallèlement à la situation générale, les changements de régime dans les provinces septentrionales du Middenland, du Nordland et de l'Ostland entraînent mécontentements et soulèvements. Les dirigeants provinciaux font face à ces épreuves de manière assez agressive, et dans certains cas les répriment violemment. Le Graf Boris Todbringer est celui qui rencontrera le moins de résistance puisque beaucoup des vassaux du Middenland souhaitaient voir les von Bildhofen écartés du pouvoir. Le Middenland est pacifié en 2515 et le Comte Valmir von Raukov met fin au soulèvement de l'Ostland en 2516.

Le Comte Theoderic Gausser rencontrera quant à lui beaucoup de difficultés, car des rumeurs se feront entendre selon lesquelles il aurait placé les héritiers du Baron Werner Nikse dans une position qui leur coûta la vie lors du siège de Ferlangen. Le retour au calme du Nordland se fait en 2518.

Le Comte Helmut Feuerbach

Par des moyens qui restent encore incertains, le Comte Helmut Feuerbach supplante plusieurs favoris du Grand Duc Gustav von Krieglitz pour devenir régent suite à la blessure fatale que reçut ce dernier lors de la guerre civile impériale.

Le Comte Feuerbach épouse la jeune veuve de von Krieglitz peu après la signature de la trêve mettant fin aux hostilités entre l'Ostland et le Talabecland, ce qui renforce sa position de régent. Malgré ces manœuvres, Feuerbach doit engager plusieurs batailles contre certains nobles doutant de ses motivations.

Un regrettable incident survient pendant une bataille contre le Comte Rupert von Mackensen en 2516 C.I., lorsqu'un assassin à la solde du Comte renégat bat la Comtesse Elisabet von Krieglitz-Feuerbach et assassine les deux jeunes princes, Erich et Adolf, alors âgés de 4 ans (la ru-

meur parlera de strangulation). Le Comte von Mackensen nie toute implication, mais est publiquement exécuté pour trahison, sur la Talabecplatz dans la ville de Küsel.

Il faudra à Feuerbach deux années supplémentaires pour prendre fermement le contrôle de la province. Il devient Électeur du Grand duché du Talabecland en 2518.

En 2521, l'Électeur Feuerbach se joint à l'expédition malheureuse du Grand Théogone Volkmar contre la menace grandissante d'Archaon au nord de la rivière Lynsk. Une bataille féroce et sanglante s'ensuit. Seuls Feuerbach et ses suivants en reviennent pour rapporter la mort du Grand Théogone et leur terrible défaite. Considérant les blessures relativement légères subies par Feuerbach et ses hommes, des rumeurs peu flatteuses, voire blessantes, commencent à circuler à propos de l'Électeur. Les choses empirent lorsque, la même année, une avant-garde de l'armée d'Archaon commandée par Surtha Lenk dévaste l'Ostland et que Feuerbach n'envoie en renfort qu'une force expéditionnaire très réduite. En outre, il n'arrange pas sa position durant le Conclave de Lumière, lorsqu'il suggère d'abandonner les campagnes à leur sort pour ne défendre que les cités et villes d'importance lors de l'invasion par les forces d'Archaon. Quand l'attaque a finalement lieu en 2522, Feuerbach n'envoit aucune troupe, en prétextant qu'il aura besoin de tous ses soldats si Archaon se détourne vers le sud et traverse le Talabec.

À la fin 2522, les incertitudes planant autour de Feuerbach ont rendu ses relations avec ses vassaux très précaires.

La Grande Duchesse Elise Krieglitz-Untermensch

Assistée dans l'ombre par un mystérieux conseiller, la Grande Duchesse Elise Krieglitz-Untermensch se prépare depuis longtemps pour le jour où son cousin, le Grand duc Gustav von Krieglitz, pousserait trop loin ses récriminations envers l'Église de Sigmar et sa rivalité avec l'Ostland. La Grande Duchesse se met à dépenser et investir de telles sommes pour assurer l'avenir de sa famille que la Grande Comtesse de Nuln ne peut que s'en apercevoir. En fait, l'affaiblissement conjoint de l'Empereur Karl-Franz et du Graf Boris Todbringer conduit les deux femmes les plus importantes de l'Empire à former une alliance secrète.

Comme on pouvait s'y attendre, la guerre civile éclate en 2514 et la Grande Duchesse Krieglitz-Untermensch se trouve forcée d'apporter un soutien financier et militaire à la cause des von Krieglitz. De plus, la Grande Duchesse doit faire face à la puissance et aux ambitions grandissantes du Comte Feuerbach. À la fin de la guerre, l'armée de Talabheim est en pleine déroute suite à sa défaite aux côtés de l'armée du Talabecland.

Bien que le Comte Feuerbach essaie de remporter Talabheim grâce à son ascension au titre d'Électeur du Talabecland, la Grande Duchesse Elise parvient à limiter ses pertes à l'aide de judicieux « prêts » à des Électeurs alliés. La Grande Duchesse conserve ainsi son autorité sur la Cité Souveraine (freistadt) de Talabheim, mais perd sont statut d'électrice. Des rumeurs à la Cour impériale suggèrent que l'Empereur pourrait être derrière « l'allègement » du verdict de manière à ce que la Grande Duchesse puisse contrecarrer les aspirations de Feuerbach.

Vers 2522, la Grande Duchesse Elise est toujours en position d'aider financièrement plusieurs Électeurs. Elle finance la reconstruction de Wolfenburg et Hergig, gagnant ainsi un appui des plus utiles dans son pari de recouvrer son statut d'électrice.

Marius Leitdorf

La Grande Comtesse Ludmilla von Alptraum, âgée de 79 ans, vivra assez longtemps pour envoyer le Feldmarschall Marius Leitdorf assister les forces des Ostlandais assiégées à la Bataille de Wolfenburg en 2514. La vieille Comtesse meurt peu après, et sa fille aînée, la Baronne Marlene, lui succède. Malheureusement, Marlene décède prématurément suite à une infection non identifiée.

Sans héritier légitime, les von Alptraum se brouillent tandis les différentes factions poussent leur branche de la famille pour la succession de l'ancienne Grande Comtesse. Pendant ce temps, à travers toute la province les bourgmestres doivent se démener avec des taxes supplémentaires finançant l'expédition militaire vers le nord, tout en espérant le retour à la paix et à l'ordre. Ils concluent une alliance inattendue avec le Feldmarschall Marius Leitdorf et ses forces armées, qui imposent alors la paix dans la province sous l'autorité de Leitdorf. Les provinces du nord, affamées, ayant un besoin vital des généreuses récoltes de l'Averland, les autres Électeurs acceptent promptement le coup d'état de Leitdorf, et Karl-Franz le reconnaît comme le nouveau Grand Comte d'Averland.

L'Électeur Leitdorf ne règne guère longtemps, puisqu'il est tué par un seigneur de guerre orque au cours d'une bataille près de la Passe du Feu Noir en 2520. Sa mort ajoute la famille des Leitdorf à la flopée de von Alptraum se disputant le titre de Grand Comte d'Averland, comme décrit dans Les Héritiers de Sigmar.

Le Comte Aldebrand Ludenhof et le Hochland

Vers la fin de la guerre, les choses vont de plus en plus mal à Bergsburg. Comme les PJ arrivent à Schoppendorf, des rumeurs de peste dans la capitale du Hochland commen-

cent à se répandre. Bergsburg est mise en quarantaine, et dans le chaos qui s'ensuit, Hildegarde von Tussen-Hochen perd toute autorité. Suite à sa campagne victorieuse pour assurer un statut électoral au Hochland et à son mariage avec l'héritière de la baronne Hildegarde Tussen-Hochen, le Comte Aldebrand Ludenhof est intronisé Grand Baron du Hochland. Son accession au trône rencontre peu de résistance, la plupart des Hochlandais souhaitant avant tout retourner à leurs paisibles existences.

Le sort de Bergsburg et de la dynastie des Tussen-Hochen sera décrit dans la campagne ***la Route de l'oubli***, une série d'articles et de scénarios qui paraîtront prochainement sur le site internet de Bergsburg (bergsburg.darcore.net). Pour le moment, il suffira de dire qu'une nouvelle route évitant la ville est construite en 2515, reliant Garssen à Krudenwald. De sombres rumeurs circulent dans la région, mais personne ne parle directement de ce qu'il est advenu de Bergsburg. Peu de temps après, l'ancienne capitale du Hochland est retirée de la plupart des cartes impériales.

La Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz

De 2514 à 2518, la richesse et le pouvoir de Nuln paieront la plus grande partie de la reconstruction de l'Empire déchiré par la guerre. S'étant imposée comme une force politique incontournable dans le sud de l'Empire, la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln se fait justice et reprend officiellement les rênes du Wissenland à la fin de l'année 2514. Son vassal infidèle, le Comte Bruno Pfeifraucher, est autorisé à conserver ses terres près de Grissenwald et Kreutzhofen dans le sud du Wissenland.

Le pouvoir de la Grande Comtesse Emmanuelle von Liebewitz s'accroît lorsqu'elle annexe la province du Sudenland et son riche commerce de laine en 2525. Les rumeurs abondent à travers le sud de l'Empire selon lesquelles la Grande Baronne Etelka Toppenheimer aurait renoncé à son statut d'Électrice afin d'éviter la révélation d'un mystérieux scandale impliquant son héritier, fils adoptif issu d'un parent lointain, le Baron Olaf Sektliebe.

Le Grand Théogone Volkmar

Le Lecteur du Middenland, Manfred von Hindenstern, est élu Grand Théogone, prenant le nom de Volkmar au cours du Conclave de Sigmar de 2514. Sous son régime, l'Église de Sigmar entame un programme intensif pour extirper les cultistes du Chaos du sein de la société impériale. L'autorité et les pouvoirs des répurgateurs sont alors étendus, ce qui causera des tensions dans les relations entre l'Église et les autres cultes impériaux. Étonnamment, Volkmar parvient à un accord avec Ar-Ulric qui amoindrit les tensions entre les deux cultes. La lutte contre l'ennemi intérieur contraint les deux cultes dirigeants à s'unir contre l'adversaire commun.

Au début de l'année 2521, la force expéditionnaire de Volkmar visant à occire Archaon est décimée, et seuls quelques rares survivants reviendront rapporter la mort du Grand Théogone de la main du Seigneur du Chaos.

L'Archi Lécteur Johann Esmer devient alors Grand Théogone et, contrairement à Volkmar, il choisit de garder secret le nom Nain qu'il reçoit lors de son élection. Sous le commandement d'Esmer, la coopération avec les ulricains accomplie par Volkmar commence à s'effilocher. L'Église de Sigmar se détourne de son combat contre les ennemis de l'Empire au profit d'objectifs politiques. L'Église se trouve elle-même divisée lorsque Luthor Hess, connu comme le Prophète de Sigmar, mène un combat pour réformer l'Église contre ceux qui la fragilisent inconsidérément.

Alors que l'incursion du Chaos de 2522 se rapproche de Middenheim, Volkmar est libéré des hordes du Chaos et revient combattre contre l'armée des damnés lors du siège de Middenheim. Le retour de Volkmar provoque de nouvelles dissensions au sein de l'Église de Sigmar.

Appendices

Appendice Premier - Altdorf

Cet appendice fournit un index des sites indiqués sur la carte d'Altdorf (à l'exception de Fort Mundsen, voir plus bas). Une description plus complète peut être trouvée sur le site de Strike to Stun : http://www.strike-to-stun.com/WFRP/index.html, et en Français sur le site de Malpy : http://malpy.free.fr/.

Quartiers Ouest d'Altdorf

Quartier Obereik (Haut Reik)

Le district Obereik est un quartier résidentiel riche situé sur les hauteurs de l'extrémité nord de la rive ouest du Reik. Beaucoup de nobliaux originaires de diverses régions de l'Empire, y compris ceux qui doivent leur réussite à des succès commerciaux, y ont bâti une résidence. Quelques ambassadeurs à la Cour impériale ont aussi trouvé Obereik à leur goût.

- Castel Reichenhall [1]
- Manoir Estalien [2]

Quartier du Palast (palais)

La zone s'étendant au sud et à l'ouest du Palais impérial est l'un des quartiers les plus riches d'Altdorf. Beaucoup d'Electeurs y entretiennent une résidence où leurs domestiques et autres serviteurs remplissent leurs devoirs tels l'espionnage. Les ministères les plus importants sont aussi dans ce quartier, pour être au plus près de l'Empereur.

- Palais impérial (Kaiserliche Palast) [3]
- Volkshalle [3a]
- Caserne et arsenal de la garde impériale (Hofgarde) [4]
- Chancellerie impériale (Kaiserliches Kanzleiamt) [5]
- Tour du Collège d'Ambre [6]
- Heldenplatz [a]
- Kaiserplatz [b]

Amtsbezirk (Quartier Civique)

L'Amtsbezirk s'étend sur la rive ouest du Reik, au sud d'Obereik entre le Pont de l'Empereur et le pont des Trois Péages. Un grand nombre de ministères gouvernementaux et d'autres institutions ont leurs bureaux dans ce district. Plusieurs nobles influents ont également leur logis parmi les quelques enclaves résidentielles du quartier.

- Tour de la prison (Schuldturm) [7]
- Bitterhof [8]
- Scriptorium et secrétarium de la justice (Magistratsamt) [9]
- Cour de justice impériale (Kaiserlicher Gerichshof) [10]
- Taverne du Bourreau [11]
- Pont de l'Empereur Karl-Franz [c]
- Place de la justice (Richten Platz) [d]
- Pont des Trois Péages [e]

Quartier Domplatz (Cathédrale)

La Domplatz comprend les rues entourant la Cathédrale de Sigmar. La majeure partie des membres du clergé ont leur résidence dans le voisinage afin d'être aussi près que possible de la politique interne du culte.

- Grande Cathédrale de Sigmar [12]
- Maison du chapitre de l'Ordre du Cœur ardent (Tempel Haus) [13]
- Le Repos du Prêtre [14]
- Théâtre mémorial de Vagr Breughel [15]
- Théâtre de la Geheimnisstrasse [16]

- Pension du Pèlerin Pieux [17]
- Collegium Sigismundae [18]
- Tempelstrasse [f]
- Tempelgarten [g]

Reikmarkt

Le Reikmarkt, un des plus petits quartiers de la ville, est niché sur la rive ouest du Reik, entre les quartiers de la Domplatz et de Süderich.

- Collège Céleste [19]
- Opéra impérial [20]
- Reikmarkt [h]
- Pont de Sigmar [i]

Oberhausen

Le quartier d'Oberhausen est l'un des quartiers les plus au sud de la rive ouest, il s'étend du Reikmarkt à l'est jusqu'au mur ouest. Ce quartier borde la Domplatz au nord et le petit quartier de Süderich au sud. Beaucoup de familles influentes, dont beaucoup de fonctionnaires impériaux, ont leur habitation dans ce quartier.

- Poste du guet de la Templeplatz [21]
- Temple de Mórr [22]
- Collège des arts héraldiques [23]
- L'Impérial [24]
- Conservatoire royal (Hof Konservatorium) [25]
- Ambassade d'Ulthuan [26]
- Templeplatz [j]

Süderich

Le Süderich est le quartier situé le plus au sud de la rive ouest ; sa taille rivalise avec celle du Reikmarkt. Des marchands influents et des érudits, la plupart de classe moyenne, ont élu résidence dans les quelques habitations qui se trouvent dans ce quartier.

- Collegium Medicinae [27]
- Fort Graustein [28]
- Hospice et prieuré de Shallya [29]
- Marketplatz [k]
- Pont des Pleureuses [l]

Au nord de la Talabec

Reikhoch

Ce quartier plutôt petit se trouve à l'extrémité nord de la partie de la ville située sur la rive est du Reik, à l'ouest du quartier de l'Université. Les maisons sont plus anciennes que celles des autres quartiers, et plutôt onéreuses.

- Cimetière Ruhstatt (cimetière du Bourgmestre) [30]

Friedwang

Un autre petit quartier, le Friedwang est situé entre la Porte Nord et le quartier de l'Université. De nombreux érudits de l'Université et quelques riches marchands ont élu domicile dans ce quartier vieillot.

- Temple de Verena [31]
- Bibliothèque publique [32]
- Collège Lumineux [33]

Quartier de l'Université

Le quartier de l'Université longe la rive est du Reik depuis le pont Karl-Franz jusqu'au pont des Trois Péages. Il se trouve au nord de la rue des Cents tavernes (voir plus bas) vers la Königplatz. Beaucoup de petits nobles ont établi leur résidence au bord de l'eau, tandis que les étudiants dont les parents sont fortunés ont élu domicile à proximité de l'Université. Le quartier est légèrement moins sûr à proximité des docks.

- Temple de Shallya [34]
- Université d'Altdorf [35]
- Guilde des sorciers et des alchimistes [36]
- Guilde des barbiers [37]
- Collège de noble sorcellerie [38]
- Collège Doré [39]
- Collège de Jade [40]
- Collège Gris [41]
- Königplatz [m].

Bankbezirk (Quartier des Banquiers)

Le Bankbezirk est le centre du commerce d'Altdorf et se trouve à l'est de la Route de Middenheim et de la Königplatz. Comme on peut s'y attendre, de nombreux

marchands et commerçants ont élu domicile au sein de ce quartier très mercantile. Les sociétés bancaires se sont toutes établies dans le Bankbezirk.

- Association des cochers [42]
- Banque mercantile impériale [43]
- Maison du conseil d'Altdorf [44]
- Société des financiers et prêteurs d'argents [45]
- Guilde des marchands [46]
- Foogerhaus [47]
- Fuhrmarkt [n]
- Münzestrasse [o]

Les docks

Les docks sont officiellement connus comme le quartier Niederhafen et comme un endroit où beaucoup de personnes perdent leur richesse, leur chemin, et parfois leur vie. Le voisinage est plutôt pauvre par rapport au reste d'Altdorf, mais c'est à travers ce quartier que transitent la plus grande partie des biens vitaux pour Altdorf. Les docks sont aussi le centre des formes les plus notoires de divertissement d'Altdorf, si bien que ses sombres et étroites venelles sont également la scène de nombreux crimes.

- Freudenhaus [48]
- Poste du guet des docks [49]
- Capitainerie du Port (Hafenmeisterei) [50]
- Chapelle de Manann [51]
- Confrérie des Rivières [52]
- Guilde des dockers et débardeurs [53]
- Compagnie de commerce Reik-Talabec [54]
- Rue des Cents tavernes [p]
- Volker Weg [q]
- Luitpoldstrasse [r]
- Fischmarkt [s]
- Vieux pont de l'Empereur (parfois appelé le pont des Ostlanders) [t]

Werksviertel (Niederwind)

Le quartier de Werksviertel se trouve au sud du quartier de Bankbezirk et entre les quartiers de Metallschlack et de Niederhafen sur la rive nord de la Talabec. Ce quartier est le cœur du quartier artisan d'Altdorf et contient un certain nombre de logements de la classe ouvrière.

- Salle funéraire de Starr [55]
- Librairie Hengt [56]
- Presses d'Altdorf [57]
- Guilde des maçons [58]
- Maroquineries et tanneries de Kürten (Lederei) [59]
- Fonderie d'acier et de fer du Reik (Reiksstahl Giesserei) [60]
- Métallurgie de Faltzer [61]
- Schrägkruez strasse [u]
- Schwarzwasser strasse [v]
- Talabecplatz [w]
- Hammerstrasse [x]
- Pont Oriental [y]

Metallschlack

Le quartier Metallschlack est situé le plus au nord-est de la Talabec et borde le quartier Bankbezirk (au nord) et le Werksviertel (ou Niederwind) (à l'ouest). Ce quartier est aussi appelé le Quartier Nain en raison du nombre de Nains y résidant. Il ne s'agit en aucun cas d'un quartier réservés aux Nains cependant, bien que les membres de ce peuple dirigent et fréquentent la plupart des tavernes du quartier. En fait, on trouve dans le quartier Metallschlack les meilleures bières d'Altdorf.

- Guilde des Engingneurs Nains [62]
- Ambassade de Karaz Ankor [63]
- Guilde d'Ingénierie impériale [64]
- Eisenschlacke Weg [z]

Quartiers Est

Reikerbahn

Le Reikerbahn est le plus occidental des quartiers Est et il compte parmi les quartiers ayant la pire réputation. Le port dans cette partie d'Altdorf est dans un état plus déplorable encore que dans le Niederhafen. La plupart des biens de contrebande entrant et sortant d'Altdorf proviennent de ce quartier. Lorsque la nuit tombe, le Reikerbahn devient un endroit où il est très dangereux de se promener seul. L'une des plus petites rues de ce

quartier est la Geblenz Strasse, que les gens du coin surnomment sans complaisance la Rue des Assassins.

- Sanatorium d'Altdorf [65]
- Nécropole [66]

Quartier Sindelfingen [A].

C'est ici et aux alentours des bidonvilles de Drecksack que les membres de la Guilde des Éboueurs tirent leur subsistance. Les éboueurs réunissent le contenu des pots de chambre et les amènent jusqu'aux tanneries à la nuit tombée. Ils nettoient également les rues des autres déchets qui les encombrent. La plupart des déchets de la cité sont entassés à l'est de la ville, à proximité de la frontière avec le Talabecland.

- Collège Flamboyant [67]

Bidonville de Drecksack

Le Bidonville de Drecksack [B] se trouve le plus à l'est d'Altdorf. Les gens les plus miséreux et les plus démunis d'Altdorf vivent ici. Beaucoup n'ont pas de travail et dépendent entièrement des soupes populaires distribuées par les clercs de Shallya. Les maladies infestent ce quartier et la plupart des gens sensés évitent le bidonville du mieux qu'ils peuvent car il s'agit d'un trou pestiféré et infesté de vermine.

Les Morrnes

Le quartier des Morrnes est aussi souvent appelé la « Cité de Mórr » en raison du grand cimetière qui s'y trouve, ainsi que de la chapelle de Mórr et le Crématorium. Peu de gens, excepté les prêtres de Mórr et les membres de la Guilde des Pleureuses, Elisent résidence ici.

- Taverne du Corbeau et du Portail [68]
- Chapelle de Mórr et crématorium [69]
- Cimetière commun des Morrnes (gens du commun) [70]
- Collège d'Améthyste [71]

En dehors d'Altdorf

Au sud des murs de la cité se tient un château vieux et crasseux portant le nom de Fort Mundsen. Il constitue la plus grande prison de la cité d'Altdorf, et abrite ainsi toutes sortes de criminels ayant écopé de longues peines d'emprisonnement, depuis le commerçant ayant fraudé jusqu'aux meurtriers de la pire espèce.

Ceux qui en sortent pour être exécutés en place publique sur la Königplatz sont attachés à un poteau sur un petit esquif tiré par une barge le long de la rivière. La barge est peinte en noir de façon à ce que tous ceux qui voient le condamné puissent se presser de gagner la place pour avoir la meilleure vue possible. Depuis les docks, les condamnés sont chargés sur un petit chariot et conduits à leur destination finale

Appendice Second – une touche de magie

Tel qu'il est écrit, ***l'Empire en Guerre*** est un scénario complexe qui fait peu appel à la magie. Certains MJ pourraient avoir opté pour un style de jeu plus riche en magie que ce qui est présenté ci-dessus. Pour mettre en place une telle approche alternative, le MJ pourrait inclure les objets magiques suivants parmi les possessions d'Helmut Todbringer. En tant que descendant de l'une des premières lignées impériales du nord, et en tant que chef de file d'une secte bien établie, il est susceptible d'avoir mis la main sur les quelques objets magiques à sa portée, pourvu que le MJ considère que les objets magiques sont disponibles au-delà du cercle des Electeurs et des plus puissants sorciers et prêtres.

Eisnir : une épée bénie qui a été en possession des Todbringer depuis aussi longtemps que l'on peut s'en rappeler. Il y est fait référence pour la première fois dans les annales d'Albert Grau au douzième siècle, et sa lame d'acier parfaite tout comme son pommeau orné de trois diamants et d'un loup d'or sont bien connus parmi les hommes d'armes de Middenheim. L'épée brûle du feu glacial d'Ulric et provoque 1D3 points de dommage supplémentaires sur une attaque réussie, à moins que la victime soit résistante au froid ou qu'elle réussisse un **test d'Endurance**. Si un PJ entre en possession d'Eisnir, il devra devenir son maître légitime avant de pouvoir l'utiliser : ceci requiert la réussite d'un **test de FM** (dévot d'Ulric +20 ; les personnages éprouvant des sentiments anti-ulricains ou indifférent à la religion souffrent d'un malus de -10). De plus, des PJ révélant d'une façon ou d'une autre qu'ils sont en possession d'Eisnir en présence de nobles ou de dirigeants militaires de Middenheim pourraient bien se retrouver la cible de soupçons et de questions déplaisantes.

La Défense d'Ulric : cet anneau d'argent simple mais élégant serti d'une aigue-marine carrée est un Anneau de Protection contre la magie. Son porteur gagne un bonus de +10% aux **tests de Contre-Magie [WJRF2 : test de Force Mentale pour résister à la magie]** et ne subit la moitié des dégâts provenant d'attaques magiques.

Appendice Trois – Profils pour WJRF2

Les profils des PNJ pour la seconde édition de WJRF sont fournis ci-dessous dans l'ordre d'apparition dans le scénario. Certains PNJ dont le profil n'était pas décrit dans la version originale du scénario ont été ajoutés dans cette adaptation pour venir en aide au MJ.

C'est du vol !

~ URUK SZECKLER (marin, ex-batelier) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	45	48	42	42	33	47	34
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Esquive, Intimidation, Langue (Kislevite, Reikspiel), Natation +10%, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie.

Talents : Coups puissants, Coups assommants, Désarmement, Force accrue, Résistance accrue, Sang-froid, Sens de l'orientation.

Dotations : épée, bouclier, arbalète et munitions, bourse (2D10 co, 2D10 pa, 2D10 s).

Armure : casque, cagoule de mailles et calotte de cuir (5 tête), veste de cuir et chemise de mailles (3 corps / bras).

~ KNYAZATES (bateliers) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	45	48	37	33	30	28	31
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Langue (Kislevite, Reikspiel), Natation, Navigation, Perception, Orientation, Résistance à l'alcool, Survie.

Talents : Force accrue, Grand voyageur, Sens de l'orientation, Tireur d'élite.

Dotations : arbalète et munitions, bouclier, épée, 2D10 pa, 2D10 s, 1D100 copeck, 1D100 grivna.

Armure : casque et calotte de cuir (2 tête), gilet de cuir (1 corps).

Caractéristiques des embarcations

LE FROID DE L'HIVER		
M	**BF**	**B**
3	8	100

CHAIKA		
M	**BF**	**B**
3	5	70

BATEAUX DE PECHE		
M	**BF**	**B**
3	4	10

Des hurlements au loin

~ CULTISTE DU HURLEUR TYPIQUE (mercenaires) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	39	44	38	41	29	33	31
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	13	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Kislev), Esquive, Fouille, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Marchandage, Natation, Perception, Soin des animaux.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement.

Dotations : arc, dague, épée, 20 flèches, outre, bourse (1D10 pa, 2D10 s).

Armure : gilet de cuir (1 corps / bras), peau de loup (1 tête).

~ PIONNIERS (vagabonds) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	42	32	32	32	33	27	27
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Commérage +10%, Connaissances générales (Empire, Kislev), Déplacement silencieux, Langue (Reikspiel), Marchandage, Orientation, Perception, Survie.

Talents : Camouflage rural, Grand voyageur.

Dotations : arc, 15 flèches, hache.

Armure : aucune.

Talagraad

~ AIGREFIN (escroc) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	31	28	32	38	42	30	42
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	2	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Evaluation, Expression artistique (acteur), Fouille, Jeu, Langue (Reikspiel), Marchandage, Perception.

Talents : Chance, Éloquence, Fuite, Intelligent, Sociable.

Dotations : dague, 8 co, 15 pa.

Armure : aucune.

~SERVITEURS D'HELMUT STERNWALD (serviteurs) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	28	29	38	27	30	36	34
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Langue (Reikspiel), Lire / Écrire, Marchandage, Perception, Soin des animaux.

Talents : Acuité auditive, Étiquette, Résistance accrue.

Dotations : aucune.

Armure : aucune.

~ COMPARSES (coupe-jarrets) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	26	43	31	32	25	36	30
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (Reikspiel), Résistance à l'alcool.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Force accrue, Sang-froid, Sur ses gardes.

Dotations : gourdin, 12 pa.

Armure : gilet de cuir (1 corps)

Le capitaine

~Bruno Zuber (racketteur, ex-coupe-jarret) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54	48	49	48	41	37	39	42
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	17	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive +10%, Intimidation +10%, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (Reikspiel), Résistance à l'alcool.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Réflexes éclairs, Résistance aux maladies, Sur ses gardes.

Dotations : dague.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras)

~ COMPARSES (coupe-jarrets) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	31	41	34	41	28	33	39
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (Reikspiel), Résistance à l'alcool.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Force accrue, Réflexes éclairs, Sur ses gardes.

Dotations : arc court, dague, épée, 10 flèches, 2 flèches incendiaires.

Armure : chemise de maille et veste de cuir (3 corps / bras).

~ CAPITAINE HEINS (navigateur, ex-batelier) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	41	34	35	34	64	37	33
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Langue (Kislevite, Reikspiel), Lire / Écrire, Métier (cartographe), Natation +10%, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie.

Talents : Grand voyageur, Intelligent, Sens de l'orientation.

Dotations : gourdin, outils d'artisan (navigateur).

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

~ **Comte von Zorlov (politicien, ex-nobe)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47	35	38	46	44	54	41	53
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	15	3	4	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Connaissances académiques (histoire, droit), Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Equitation, Expression artistique (musicien), Langue (Reikspiel +10%), Lire / Écrire.

Talents : Chance, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Orateur né.

Dotations : chaîne en or (38 co), épée de qualité exceptionnelle, main-gauche, 83 co, 34 pa.

Armure : veste de cuir de qualité exceptionnelle (1 corps / bras).

~ **Gardes du corps du Comte (gardes-du-corps)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48	32	42	47	37	27	27	27
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	11	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Désarmement, Guerrier né, Maîtrise (armes de jet, armes de parade), Résistance accrue.

Dotations : bouclier, épée.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

La préparation

~**Natassia Hess (assassin, ex-espionne, ex-charlatan, ex-voleuse)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
61	57	41	53	64	60	64	57
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	15	4	5	4	0	0	4

Compétences : Alphabet secret (voleurs), Baratin, Charisme +20%, Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%, Tilée), Crochetage +10%, Déguisement +20%, Déplacements silencieux +20%, Dissimulation +10%, Escalade, Escamotage, Évaluation, Expression artistique (acteur), Filature +20%, Fouille, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien, Reikspiel, tileen), Lecture sur les lèvres, Lire / Écrire, Perception +10%, Préparation de poisons.

Talents : Adresse au tir, Camouflage urbain, Code de la rue, Combattante virevoltante, Connaissance des pièges, Coups assommants, Éloquence, Fuite, Grande voyageuse, Imitation, Intrigante, Linguistique, Maîtrise (armes de jet, armes de parade), Parade éclair, Sixième sens, Sociable, Sur ses gardes.

Dotations : Amulette de Cuivre Trois Fois Béni, brise-lame, Dague des Duellistes, fiole de venin de scorpion vert.

Armure : Maille du Patrouilleur (5 corps / bras / jambes).

La Dague des Duellistes

(Connaissances académiques : magie)

Inflige **BF**-1 dommages. Possède l'attribut Magique. Si elle est utilisée (même dans la main non directrice) accorde +10% en Initiative.

Amulette de Cuivre Trois Fois Beni

(Connaissance académique : histoire)

Cette amulette réduit la valeur de dégâts de toutes les attaques visant son porteur de 1. L'amulette confère également un bonus de +20% aux tests d'Endurance effectués pour résister au poison. Enfin, quand l'amulette est placée à 2 ou 3 centimètres d'une substance empoisonnée, le cuivre tourne au vert, reprenant sa teinte d'origine quand on l'en éloigne.

Maille du Patrouilleur

(Connaissance académique : magie)

Fonctionne comme une armure de mailles attribuant 4 Points d'Armure à toutes les localisations. Peut être combinée à une armure de cuir mais pas à une armure de plates. Accorde +10% aux tests de Déplacement silencieux et de Filature (compensant le -10%).

On cherche des hommes de valeur

~ **Baron Konrad von Heeden (sergent, ex-soldat)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	49	46	45	41	44	44	52
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	17	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (stratégie / tactique), Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Maîtrise (armes lourdes), Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, épée, épée à deux mains, 33 co, 28 pa.

Armure : aucune.

~ FANTASSIN HOCHLANDER (soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	35	35	36	40	29	29	29
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Commérage, Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Maîtrise (armes à feu), Rechargement rapide, Sur ses gardes, Tir en puissance.

Dotations : arquebuse, bouclier, dague, épée, munitions pour 10 coups.

Armure : armure de mailles complète (3 partout).

~ CONSCRITS (paysan) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25	25	28	37	31	29	37	33
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Jeu, Langue (Reikspiel), Métier (cuisinier, fermier), Natation, Soin des animaux.

Talents : Camouflage rural, Fuite.

Dotations : bouclier, hache ou gourdin.

Armure : aucune.

En chasse

~ WOLFGANG BLITZEN, MEMBRE DES FILS D'ULRIC (chevalier du cercle intérieur, ex-chevalier) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
68	30*	60	62	58	52	57	51
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	19	6	6	4	0	4	0

* a perdu l'œil gauche

Compétences : Alphabet secret (templier), Charisme, Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (stratégie / tactique, théologie), Connaissances générales (Empire, Kislev, Tilée), Équitation +10%, Esquive +20%, Fouille, Intimidation, Langage secret (langue de bataille), Langue (kislevite, Reikspiel, tileen), Lire / Écrire, Marchandage, Natation, Perception +10%, Soin des animaux.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Grand voyageur, Lutte, Maîtrise (armes à deux mains, armes de cavalerie, armes de parade, fléaux, marteau du Loup Blanc), Menaçant, Parade éclair, Résistance accrue, Valeureux.

Dotations : Accessoires de calligraphie, chevalière représentant une tête de loup, bouclier, cire de scellage, épée de qualité exceptionnelle, marteau du Loup Blanc, médaillon (tête de loup), papier, 32 co, 12 pa, 8 s.

Armure : Veste de cuir, gilet de maille (3 corps, 1 bras).

~ GÜNTER CARSTENS (mercenaire) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	41	41	35	42	32	32	31
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	13	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Tilée), Esquive, Fouille, Jeu, Langage secret (langue de bataille), Langue (Reikspiel), Marchandage, Natation, Perception.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement.

Dotations : dague, épée, 6 co, 10 pa, 8 s.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

~ RECRUE (mercenaire) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	30	33	35	30	25	35	28
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	11	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Tilée), Esquive, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Marchandage, Natation, Perception.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement.

Dotations : épée, 3 co, 18 pa.

Armure : aucune

~ TORSTEN GAUSS (soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	41	36	38	42	32	32	31
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Adresse au tir, Maîtrise (armes à feu), Rechargement rapide, Sur ses gardes, Tir en puissance.

Dotations : bouclier, dague, épée, bourse (7 co, 8 pa, 6 s).

Armure : Armure de cuir complète (1 partout).

~ MARKUS STAUDIGER (sergent, ex-milicien) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	51	46	42	52	42	42	41
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive +10%, Fouille, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Métier (forgeron), Perception +10%, Soins des animaux, Survie.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Lutte, Maîtrise (armes à deux mains), Réflexes éclairs.

Dotations : bouclier, dague, épée, gourdin, lanterne, bourse (12 co, 15 pa, 7 s).

Armure : armure de cuir complète (1 partout).

~ 1D10+2 GARDES DE L'UNITE SPECIALE DE MARKUS (mercenaires, ex-gladiateurs) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	41	41	42	42	30	32	31
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	13	4	4	4	0	3	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Lutte, Maîtrise (armes lourdes), Sain d'esprit, Sur ses gardes.

Dotations : épée, gourdin, gantelets, lanterne, bourse (2 co, 12 pa, 10 s).

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

Chasse au gros gibier

~ COUPE-JARRET SAOUL (coupe-jarret) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	28	34	37	36	29	39	37
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langue des voleurs), Langue (Reikspiel), Résistance à l'alcool.

Talents : Coups assommants, Désarmement, Lutte, Résistance aux poisons, Sang-froid.

Dotations : arme improvisée.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

Les grands esprits se rencontrent

~ BERND KUSTER (répurgateur, ex-prêtre consacré, ex-prêtre, ex-moine, ex-frère loup) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63	61	41	43	57	42	76	43
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	4	4	4	2	5	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (histoire, magie, stratégie / tactique, théologie +20%), Connaissances générales (Empire, Kislev), Déplacement silencieux, Équitation, Foca-

lisation +20%, Intimidation +20%, Langage mystique (magick), Langue (kislevite, Reikspiel), Lire / Écrire, Perception +10%, Sens de la magie +10%, Soins, Soins des animaux, Survie.

Talents : Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Éloquence, Frénésie, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Ulric), Magie commune (divine), Magie mineure (Arme consacrée, Silence), Mains agiles, Maîtrise (armes à deux mains, armes de jet), Menaçant, Parade éclair, Réflexes éclairs, Sang-froid, Valeureux.

Dotations : arbalète de poing, 20 carreaux, 4 couteaux de lancer, dague de qualité exceptionnelle, épée de qualité exceptionnelle, médaillon en argent représentant un loup debout tenant une épée, 7 co, 8 pa, 6 s.

Armure : armure de plates complète (5 corps / bras / jambes).

~ LEBERECHT EUCKEN (sergent, ex-mercenaire) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54	52	46	40	51	42	45	41
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	14	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Kislev), Équitation, Esquive +10%, Fouille, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Marchandage, Natation, Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Grand voyageur, Réflexes éclairs.

Dotations : arbalète, 10 carreaux, dague, hache, 15 co, 13 pa, 18 s.

Armure : casque, chemise et cagoule de mailles, veste et calotte de cuir (5 tête, 3 corps / bras).

Nouveau sort de magie divine d'Ulric

DISPERSION DU BROUILLARD DE GUERRE

Difficulté : 6

Portée : personnel

Durée : variable, le prêtre peut se concentrer à la fin de chaque round pour maintenir le sort au round suivant.

Ingrédients : un jeton passé dans la flamme éternelle d'un temple d'Ulric. Cela doit être renouvelé à chaque jour saint, soit dans un temple, soit dans un feu consacré par un prêtre ou supérieur.

Le prêtre peut voir dans un rayon de douze mètres à travers tout ce qui pourrait gêner sa vision, en dehors des objets solides. En d'autres termes, le prêtre peut voir à travers le brouillard, la brume, la pluie, l'obscurité, la fumée, les vapeurs colorées, les chutes de neige, ce genre de choses.

Tout ce qui se trouve au delà du rayon d'action de la prière sera cependant complètement obscurci. Le sort ne permet pas de voir à travers la matière solide (par exemple rochers, armure, murs...) Ce n'est pas un sort de vision transparente. Si toutefois le prêtre est complètement immergé dans un liquide, il peut utiliser ce sort.

Une variante de Difficulté 16, permet au prêtre de voir alors qu'il a perdu la vue ou que ses yeux ont été détruits ou arrachés.

Le rassemblement

~ CHEDWIC WANNER (vétéran, ex-flagellant, ex-prêtre consacré, ex-prêtre, ex-initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	45	47	48	40	40	55	42
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	18	4	4	4	2	3	0

Compétences : Charisme, Commérage +20%, Connaissances académiques (histoire +20%, stratégie / tactique, théologie +20%), Connaissances générales (Empire, Kislev, Norsca), Équitation, Esquive, Focalisation +20%, Intimidation, Langage mystique (magick), Langage secret (langage de bataille), Langue (classique, kislevite, norse, Reikspiel +10%), Lire / Écrire, Perception +20%, Sens de la magie, Soins +10%.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Éloquence, Force accrue, Frénésie, Guerrier né,

Harmonie aethyrique, Incantations de bataille, Inspiration divine (Ulric), Magie commune (divine), Magie mineure (Arme consacrée, Silence), Mains agiles, Maîtrise (armes à deux mains, fléaux), Sans peur, Sort supplémentaire (Dispersion du brouillard de guerre).

Dotations : bouclier, épée, petit sac de composants, symbole sacré d'Ulric (médaillon en forme de tête de loup).

Armure : chemise de mailles (3 corps / bras), robe en peau de loup (1 partout).

~ 6 CULTISTES DU HURLEUR (mercenaire) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	39	43	35	41	29	33	31
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Kislev), Esquive, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Natation, Marchandage, Perception.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement.

Dotations : arc, bouclier, dague, épée, 20 flèches, bourse (1D10 pa, 2D10 s).

Armure : armure de cuir complète et fourrure de loup (1 partout).

~ BARON REINHARDT VON KUTENHOLTZ (chef de bande, ex-démagogue, ex-acolyte de Tzeentch, ex-prêtre, ex-initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	51	45	50	54	46	48	44
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	4	5	4	0	4	0

Compétences : Baratin, Charisme +20%, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (droit, histoire, stratégie / tactique, théologie +10%), Connaissances générales (Empire, Kislev), Déguisement +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Équitation, Esquive +10%, Évaluation, Intimidation +10%, Langage mystique (magick), Langage secret (langage de bataille), Langue (classique, Reikspiel), Lire / Écrire, Perception +20%, Préparation de poisons, Sens de la magie, Soins.

Talents : Chance, Combat de rue, Corruption contrôlée, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Grand voyageur, Guerrier né, Intrigant, Parade éclair, Réflexes éclairs, Résistance à la magie, Rompu au Chaos, Sang-froid, Sociable, Sur ses gardes, Tir de précision, Tir en puissance.

Dotations : arc, épée, bouclier, 20 flèches, symbole sacré d'Ulric, bourse (18 co, 10 pa, 6 s).

Armure : armure de mailles complètes (3 partout).

Mutations : Télépathie (peut lire les pensées superficielles des autres sur un **test de Force Mentale** opposé).

~ 6 FILS D'ULRIC (hors-la-loi) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49	35	42	31	40	31	36	32
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Kislev), Esquive, Fouille, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Marchandage, Natation, Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Force accrue.

Dotations : arc, dague, épée, 20 flèches, peinture faciale, bourse (1D10 pa, 2D10 s).

Armure : robe en peau de loup (1 corps / bras / tête).

Embuscade !

~ LECTEUR NIKOLAUS AUERBACH (grand prêtre, ex-prêtre consacré, ex-prêtre, ex-initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57	52	55	53	57	51	61	60
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	18	5	5	4	3	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement, Commérage +10%, Connaissances académiques (astronomie +10%, histoire +10%, théologie +20%), Connaissances générales (Empire +10%, Kislev, Nains +10%), Focalisation +20%, Langage mystique (magick), Langue (classique, khazalid, kislevite, Reikspiel +10%), Lire / Écrire, Natation, Perception, Sens de la magie +20%, Soins +10%.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Force accrue, Grand voyageur, Guerrier né, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Sigmar), Magie commune (divine), Magie mineure (dissipation, exorcisme), Mains agiles, Projectile puissant, Réflexes éclairs, Sain d'esprit, Sociable.

Dotations : marteau de guerre, petit coffre en bois pendu par une chaîne autour du cou, robes religieuses, symbole sacré de Sigmar.

Armure : chemise et jambières d'écailles (3 corps/bras/jambes).

~ Pretres de Sigmar (prêtre, ex-initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	34	41	34	36	38	41	41
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	4	3	4	1	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement, Commérage +10%, Connaissances académiques (astronomie, histoire, théologie +10%), Connaissances générales (Empire, Nains), Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (classique, khazalid, Reikspiel +10%), Lire / Écrire, Perception, Sens de la magie, Soins +10%.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Force accrue, Incantation de bataille, Magie commune (divine), Réflexes éclairs, Sociable.

Dotations : marteau de guerre, robes religieuses, symbole sacré de Sigmar, 14 co, 12 pa, 6 s.

Armure : chemise d'écailles (3 corps/bras).

~ Templier du Cœur Ardent (templier du Cœur Ardent, ex-écuyer) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	33	39	55	43	33	46	38
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	17	3	5	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie / héraldique, théologie), Connaissances générales (Empire, Nains), Dressage, Équitation, Esquive +10%, Langue (Reikspiel +10%), Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups puissants, Désarmement, Étiquette, Fureur vengeresse, Guerrier né, Maîtrise (armes à deux mains, armes de cavalerie), Robuste, Valeureux.

Dotations : bouclier, claymore, épée, symbole sacré de Sigmar.

Armure : armure de plaques complète (5 partout).

À la Hache et l'Épée

~ Johann Weissbach (aubergiste, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	36	36	40	45	36	40	31
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	13	3	4	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Évaluation +10%, Fouille, Intimidation, Langue (kislevite, Reikspiel), Marchandage +10%, Perception +10%, Résistance à l'alcool +10%.

Talents : Acuité auditive, Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Dur en affaire, Force accrue, Intelligent.

Dotations : dague, gourdin, 15 pa.

Armure : gilet de cuir (1 corps).

~ Artur Mahler (espion, ex-mercanti) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	42	39	43	53	51	73	53
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	19	3	4	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire), Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage +10%, Évaluation, Filature, Fouille, Langue (Reikspiel), Marchandage, Perception, Soins des animaux.

Talents : Dur à cuire, Dur en affaire, Fuite, Grand voyageur, Sixième sens, Sociable.

Dotations : 2 dagues, outils de crochetage, porte-bonheur (Chance), pièce-rasoir, 4 s.

Armure : aucune.

Des mouvements dans la nuit

~ 5 HOMMES-BETES (caprigors) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	25	35	44	35	24	24	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	4	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre, langue des bêtes), Perception, Pistage, Survie.

Talents : Camouflage rural, Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois, Menaçant.

Dotations : arme à une main.

Armure : aucune

Mutations : Aspect bestial, Cornes, Jambes d'animal

- Homme-bête 1 : Tête pointue (**Int** 16).
- Homme-bête 2 : Bras multiples (**A** 2, **E** 51), Œil supplémentaire (+5% aux **tests de *Perception*** basés sur la vue).
- Homme-bête 3 : Couronne d'yeux pédonculés, Effrayant, Yeux globuleux (**Soc** 19).
- Homme-bête 4 : Bossu, Crocs (**BF**-2, attribut précis), Effrayant.
- Homme-bête 5 : Fort (**F** 41).

De retour

~ GERD HOLLWEG, PRETRE DEFROQUE ET CHEF DE LA TROUPE DE FILS D'ULRIC (flagellant, ex-prêtre, ex-initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	40	51	52	44	35	47	43
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	14	5	5	4	1	3	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (astronomie, théologie +10%), Connaissances générales (Empire, Kislev), Déplacement silencieux, Désarmement, Dissimulation, Emprise sur les animaux, Escalade, Esquive, Focalisation, Intimidation, Langue (classique, kislevite, Reikspiel +10%), Lire / Écrire, Natation, Perception, Sens de la magie, Soins +10%.

Talents : Camouflage rural, Connaissance des pièges, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Éloquence, Force accrue, Frénésie, Guerrier né, Incantation de bataille, Magie commune (divine), Sans peur.

Dotations : épée, peinture faciale, bourse (4 co, 12 pa, 9 s).

Armure : robe en peau de loup (1 corps/tête).

~ 8 FILS D'ULRIC (hors-la-loi) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	35	40	31	40	31	36	32
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Déplacement silencieux, Équitation, Esquive, Fouille, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Marchandage, Natation, Perception, Soins des animaux.

Talents : Camouflage rural, Connaissance des pièges, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Frénésie.

Dotations : épée, peinture faciale, bourse (1D10 pa, 2D10 s).

Armure : robe en peau de loup (1 corps/tête).

~ FRANZ LESSING (sergent, ex-patrouilleur) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	46	36	31	50	52	41	30
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire +10%), Équitation, Esquive, Fouille, Langue (Reikspiel), Orientation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie.

Talents : Coups assommants, Rechargement rapide, Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, épée, arbalète, carquois, 20 carreaux.

Armure : chemise de mailles, veste de cuir (3 corps/bras).

~ 5 Patrouilleurs (patrouilleur) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36	41	34	41	43	36	41	32
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (pisteur), Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Em-

pire +10%), Équitation, Fouille, Langue (Reikspiel), Navigation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie.

Talents : Rechargement rapide, Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, épée, arbalète, carquois et 20 carreaux.

Armure : chemise de mailles, veste de cuir (3 corps/bras).

La bannière de la Couronne Rouge

~ ANDERS KÖHLER, CHEF DE LA BANDE DE LA COURONNE ROUGE DU MIDDENLAND (chevalier du Chaos, ex-guerrier du Chaos, ex-hors-la-loi) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	40	38	46	44	47	44	40
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	3	4	5	0	5	0

Compétences : Alphabet secret (voleurs), Braconnage, Commandement +10%, Commérage, Conduite d'attelages +10%, Connaissances générales (Empire +10%), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Équitation +20%, Escalade, Esquive +10%, Fouille, Intimidation +20%, Langue (Reikspiel, langue des bêtes, langage sombre), Natation, Navigation, Orientation, Perception +10%, Pistage, Soins des animaux, Survie.

Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Code de la rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Dur à cuire, Élu du Chaos, Fuite, Maîtrise (armes lourdes), Menaçant, Sens de l'orientation.

Dotations : épée.

Armure : chemise de mailles (3 corps/bras).

Mutations : Aspect bestial, Jambes d'animal, Mauvais œil (7 mètres, **test de FM** ou malus permanent de -10% à tous les tests jusqu'à la mort du lanceur).

Mutations et Dons du Chaos :

- Marque de Tzeentch (+10% à toutes les interactions avec les adeptes de Tzeentch).
- Mauvais Œil (les opposants dans un rayon de 7 m doivent réussir un **test de FM** pour éviter son regard. Un échec signifie que l'adversaire subit une pénalité de -1/-10 ou +1/+10 suivant ce qui est le plus approprié pour tous ses jets de dés tant qu'Anders est en vie).
- Immunité à la Magie (réussite automatique aux **tests de FM** pour résister aux sorts ; octroie un test pour résister aux sorts qui ne le permettent normalement pas ; les armes magiques utilisées contre lui sont considérées comme non magiques).
- Rune de Tzeentch (se déplace sur le corps).

~ 4 HOMMES-BETES (caprigors) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	25	35	44	35	26	25	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	4	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (langage sombre, langue des bêtes), Perception, Pistage, Survie.

Talents : Camouflage rural, Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois, Menaçant.

Dotations : arme à une main.

Armure : aucune.

Mutations : Aspect bestial, Cornes, Jambes d'animal.

- Homme-bête 1 : peau couverte de plumes, soif de sang (Frénésie, -10% aux **tests de FM** pour reprendre ses esprits).
- Homme-bête 2 : puanteur (toutes les créatures dans un rayon de 1D10+1 mètres souffriront des pénalités -1/-10 ou +1/+10 suivant ce qui est le plus approprié, à tous leurs jets de dés), verrues (1 PA – partout).
- Homme-bête 3 : morsure venimeuse (talent *Armes naturelles*, **BF**-2, si blessé test d'**E** ou subit D10 / 2 dommages supplémentaires), queue de serpent (**BF**).
- Homme-bête 4 : face bestiale – fourmi (talent *Armes naturelles*, *Sens aiguisés*), longues épines (un adversaire au corps à corps doit réussir un jet d'**Ag** à chaque round ou subir un coup d'une valeur de dégâts de 1).

~ 10 MUTANTS (maraudeurs) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	29	41	36	30	29	29	29
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Fouille, Langue (Reikspiel), Orientation, Perception, Pistage, Résistance à l'alcool, Soins des animaux.

Talents : Coups précis, Fuite, Maîtrise (armes à deux mains), Sens de l'orientation.

Dotations : arme simple, vêtements usés.

Armure : aucune.

Mutations :

- Mutant 1 : peau écailleuse (1 PA – partout).
- Mutant 2 : queue (**Ag** 38), peau transparente, effrayant.
- Mutant 3 : crête reptilienne, peau de fer (5 PA – partout).
- Mutant 4 : albinos (**E** 30, -5% aux **tests de *Perception*** liés à la vue), aspect bestial – bouc (**Soc** 17, talent *Sens aiguisés*).
- Mutant 5 : crétin (**Int** 14).
- Mutant 6 : peau d'ébène (*Dissimulation* +20), maître d'armes (**CC** 61).
- Mutant 7 : flatulence incontrôlable (30% de chances qu'un gaz soit émis formant un nuage de 1D10 mètres de diamètre, durant 2D6 rounds ; **test d'*Endurance*** pour éviter de commencer à avoir des nausées et **F** -10% jusqu'à ce que le nuage se dissipe.
- Mutant 8 : crachats acides (portée 10 mètres, utilise la **CT**, Dégâts 3, 1D10 rounds entre 2 utilisations).
- Mutant 9 : hypertrophie – pieds (×3, **Ag** 16, **B** 14, **E** 46, **M** 2).
- Mutant 10 : grandes oreilles (*Acuité auditive*).

~ TEMPLIERS DE SIGMAR (templier du Cœur Ardent, ex-écuyer) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	33	39	55	43	33	46	38
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	17	3	5	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie / héraldique, théologie), Connaissances générales (Empire, Nains), Dressage, Équitation, Esquive +10%, Langue (Reikspiel +10%), Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups puissants, Désarmement, Étiquette, Fureur vengeresse, Guerrier né, Maîtrise (armes à deux mains, armes de cavalerie), Robuste, Valeureux.

Dotations : bouclier, claymore, épée, symbole sacré de Sigmar.

Armure : armure de plates complète (5 partout).

~ TEMPLIERS D'ULRIC (templier, ex-écuyer) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58	33	50	45	43	33	46	33
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	18	5	4	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie / héraldique, stratégie / tactique, théologie), Connaissances générales (Empire), Dressage, Équitation, Esquive +10%, Intimidation, Langue (Reikspiel +10%), Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Étiquette, Frénésie, Maîtrise (armes à deux mains, armes de cavalerie, marteau du Loup Blanc), Menaçant, Sans peur, Valeureux.

Dotations : bouclier, marteau du Loup Blanc, marteau, symbole sacré d'Ulric.

Armure : armure de plates (5 corps/bras/jambes), peau de loup (1 tête).

~ PRETRES DE SIGMAR (prêtre consacré, ex-prêtre, ex-initié, ex-étudiant) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	50	43	45	43	54	53	50
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	4	4	4	2	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement, Commérage +10%, Connaissances académiques (astronomie, histoire +10%, théologie +20%), Connaissances générales (Empire, Nains), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (classique, khazalid +10%, Reikspiel +10%), Lire / Écrire, Perception, Résistance à l'alcool, Sens de la magie, Soins +20%.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Force accrue, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Sigmar), Linguistique, Magie commune (Divine), Réflexes éclairs, Sociable.

Dotations : bouclier, marteau de qualité exceptionnelle, symbole sacré de Sigmar.

Armure : chemise et jambières d'écailles (3 corps / bras / jambes).

~ PRETRES D'ULRIC (prêtre consacré, ex-prêtre, ex-initié, ex-mercenaire) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46	50	43	45	43	49	53	50
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	4	4	4	2	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (astronomie, histoire, théologie +10%), Connaissances générales (Empire, Kislev), Esquive, Focalisation, Fouille, Intimidation, Jeu, Langage mystique (magick), Langage secret (langage de bataille), Langue (classique, kislevite, Reikspiel +10%), Lire / Écrire, Marchandage, Natation, Perception, Sens de la magie, Soins +10%.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Frénésie, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Inspiration divine (Ulric), Magie commune (Divine), Maîtrise (Armes à deux mains), Réflexes éclairs, Sociable, Sur ses gardes.

Dotations : marteau à deux mains de qualité exceptionnelle, symbole sacré d'Ulric.

Armure : chemise d'écailles et jambières (3 corps / bras / jambes), peau de loup (1 tête).

Quand ça fait « boum ! »

~ SIEGFRIED VON WALFEN (capitaine, ex-aristocrate, ex-espion, ex-courtisan, ex-noble) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
66	50	54	55	59	59	71	66
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	19	5	5	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme +20%, Commandement +20%, Commérage +20%, Connaissances académiques (arts, généalogie / héraldique, histoire, stratégie / tactique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%, Estalie, Kislev, Tilée), Crochetage, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escamotage, Esquive, Évaluation, Expression artistique (acteur +10%, musicien), Filature, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien, classique, estalien, Reikspiel +10%, tiléen), Lecture sur les lèvres, Lire / Écrire, Perception +10%, Résistance à l'alcool.

Talents : Chance, Désarmement, Dur en affaire, Éloquence, Étiquette, Fuite, Intelligent, Intrigant, Linguistique, Maîtrise (armes de parade, armes d'escrime), Orateur né, Parade éclair, Sixième sens, Sociable, Sur ses gardes.

Dotations : amulette (200 co), bague en argent (25 co), bague en or (75 co), brise-lame, broche sertie d'une émeraude (100 co), chaîne ornée de joyaux (100 co), matériel de déguisement, rapière, vêtements nobles, 600 co.

Armure : aucune.

~ CHEVALIERS DE LA REIKSGARD (chevalier, ex-sergent, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	49	50	51	51	49	53	51
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	5	5	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (généalogie / héraldique, stratégie / tactique), Connaissances générales (Empire, Pays perdu), Équitation, Esquive +20%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Grand voyageur, Lutte, Maîtrise (armes à deux mains, armes de cavalerie, fléaux), Menaçant, Sang-froid, Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, épée, hallebarde.

Armure : armure de plates complète (5 partout).

Les rues d'Altdorf

~ GARDE ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	39	41	35	41	29	30	30
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (Reikspiel), Perception, Pistage.

Talents : Coups assommants, Coups puissants, Combat de rue, Désarmement.

Dotations : gourdin, hallebarde, bourse (2 co, 5 pa, 10 s).

Armure : veste de cuir (1 corps/bras).

~ **TEMPLIERS DE SIGMAR (templier, ex-écuyer)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	33	39	55	43	33	46	38
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	17	3	5	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie / héraldique, théologie), Connaissances générales (Empire, Nains), Dressage, Équitation, Esquive +10%, Langue (Reikspiel +10%), Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups puissants, Désarmement, Étiquette, Fureur vengeresse, Guerrier né, Maîtrise (armes à deux mains, armes de cavalerie), Robuste, Valeureux.

Dotations : bouclier, claymore, épée, symbole sacré de Sigmar.

Armure : armure de plates complète (5 partout).

La brume pourpre

~ **MERE INGA VON RABESPEICHER (chevalier du cercle intérieur, ex-templier du Corbeau, ex-prêtresse consacrée, ex-prêtresse, ex-initiée)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
68	51	56	51	47	50	60	59
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	5	5	5	2	0	0

Compétences : Alphabet secret (templier), Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (histoire +10%, nécromancie +20%, philosophie, stratégie / tactique, théologie +20%), Connaissances générales (Empire, Principautés Frontalières, Tilée), Déplacement silencieux, Équitation, Escalade, Esquive +10%, Filature, Focalisation +10%, Intimidation +10%, Langage mystique (magick), Langue (classique +10%, Reikspiel, tiléen), Lire / Écrire, Perception +20%, Sens de la magie +10%, Soins +20%.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Course à pied, Désarmement, Force accrue, Grand voyageur, Guerrier né, Harmonie aethyrique, Incantations de bataille, Inspiration divine (Mórr), Magie commune (divine), Magie mineure (dissipation, exorcisme), Mains agiles, Maîtrise (arbalète, armes de cavalerie, armes de parade), Menaçant, Parade éclair, Sain d'esprit, Sociable, Troublant, Valeureux.

Dotations : épée en argent, fiole d'essence d'ail, 3 fioles d'eau bénite, main-gauche, symbole sacré de Mórr en pendentif.

Armure : armure de mailles complète de qualité exceptionnelle (3 partout).

~ **Initiés de Mórr (initié)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	36	33	38	34	40	40	40
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Connaissances académiques (histoire, théologie), Langue (classique, Reikspiel), Lire / Écrire, Perception, Soins.

Talents : Éloquence, Réflexes éclairs, Sociable.

Dotations : robes, symbole sacré de Mórr.

Armure : aucune.

L'affaire du tonneau de poudre

~ **AMADEUS HEGEL ET FRIEDERMANN RUGGBRODER, TEMPLIERS DE SIGMAR DECHUS (templier, ex-écuyer)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53	33	39	55	43	33	46	38
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	17	3	5	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie / héraldique, théologie), Connaissances générales (Empire, Nains), Dressage, Équitation, Esquive +10%, Langue (Reikspiel +10%), Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups puissants, Désarmement, Étiquette, Fureur vengeresse, Guerrier né, Maîtrise (armes à deux mains, armes de cavalerie), Robuste, Valeureux.

Dotations : costume civil, épée, symbole sacré de Sigmar.

Armure : aucune.

Quand ça fait « boum ! »

~ **SIMON HELMHOLZ (prince des voleurs, ex-espion, ex-serviteur)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50	49	40	46	78	56	61	61
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	18	4	4	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Baratin, Charisme +10%, Commérage +20%, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Crochetage +10%, Déguisement +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation +10%, Escalade, Escamotage +20%, Esquive +10%, Évaluation +10%, Expression artistique (acteur), Filature, Fouille, Langue (bretonnien, eltharin, Reikspiel), Lire / Écrire, Langage secret (langage des voleurs), Lecture sur les lèvres, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception +10%.

Talents : Acuité auditive, Code de la rue, Connaissance des pièges, Dur à cuire, Étiquette, Fuite, Intelligent, Intrigant, Linguistique, Maîtrise (armes de jet), Réflexes éclairs, Sixième sens, Sociable, Résistance accrue.

Dotations : 3 couteaux de lancer, matériel de déguisement, rapière, outils de crochetage de qualité exceptionnelle.

Armure : aucune.

Un tour en tapis volant

~ CRISTA FELDMANN (tisseruine, ex-malédictor, ex-seigneur sorcier, ex-maître sorcier, ex-compagnon sorcier, ex-apprenti sorcier) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55	51	42	53	50	74	85	60
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	17	4	5	4	4	4	1

Compétences : Charisme +20%, Commérage, Connaissances académiques (démonologie +20%, histoire, ingénierie, magie +20%, science +10%), Connaissances générales (Désolations du Chaos, Empire +10%, Estalie, Kislev, Norsca +10%), Équitation, Focalisation +20%, Fouille, Intimidation +20%, Langage mystique (démoniaque +10%, elfe mystique, magick +10%), Langue (classique, estalien, kislevien, Reikspiel, norse), Lire / Écrire, Marchandage, Métier (apothicaire), Perception +20%, Sens de la magie +20%.

Talents : Dure à cuire, Harmonie aethyrique, Intelligente, Magie commune (Chaos, occulte), Magie noire, Magie mineure (Armure aethyrique, Dissipation, Entraves, Exorcisme, Main du dieu, Marche dans les airs, Secousse, Silence, Verrou magique), Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Résistance accrue, Résistance à la magie, Saine d'esprit, Science de la magie (métal), Sombre savoir (Tzeentch), Valeureuse.

Dotations : Aigle Scintillant, 3 pierres de pouvoir en or, robes de qualité exceptionnelle, 150 co.

Armure : aucune.

Mutations : Peur irraisonnée – sang, Regard hypnotique (si **test de FM** raté par l'adversaire, il subit un -10% à sa **CC**).

Marque occulte : Larmes de mercure.

Récompense du Chaos : Puissance du Chaos.

AIGLE SCINTILLANT

(Connaissances académiques : magie ou runes)

Épée de qualité exceptionnelle, gravée d'une rune de Frappe (les attaques faites avec cette arme gagnent un bonus de +10% en **CC**) et d'une rune de Force (les attaques de cette arme infligent **BF**×2 dommages contre les créatures ayant une Endurance supérieure ou égale à 50%).

PIERRE DE POUVOIR EN OR

(Connaissances académiques : magie)

Quand il tente de lancer un sort du domaine du métal, le lanceur peut lancer deux dés de pouvoir supplémentaires par rapport à ce que sa caractéristique de Magie lui autorise normalement. Cela détruit la pierre de pouvoir.

Que s'est-il passé ?

~ KARSTIN LARGSDOTTIR (maître de guilde, ex-marchand, ex-maître artisan, ex-artisan) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	40	40	50	43	62	48	59
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	4	5	3	0	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage +20%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (histoire), Connaissances générales (Empire, Nains, Pays perdu), Évaluation +20%, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien, khazalid, Reikspiel, tiléen), Lire / Écrire, Marchandage +20%, Métier (forgeron, marchand +10%, orfèvre), Perception +20%.

Talents : Calcul mental, Code de la rue, Dure en affaires, Étiquette, Fureur vengeresse, Intelligente, Linguistique, Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Talent artistique, Valeureuse, Vision nocturne.

Dotations : hachette, 132 co.

Armure : chemise de mailles (3 corps / bras).

~ **GARDES DE LA GUILDE (combattant des tunnels)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	37	44	53	23	24	36	21
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	13	4	5	3	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (Nains), Escalade, Esquive, Filature, Langue (khazalid, Reikspiel), Orientation, Perception, Métier (mineur).

Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Sang-froid, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Valeureux, Vision nocturne.

Dotations : arbalète, bouclier, 10 carreaux, marteau.

Armure : armure de cuir complète, chemise et coiffe de mailles, casque (5 tête, 3 corps / bras, 1 jambes).

Un frère d'armes

~ **KARL-HEINZ WASMEIER (prêtre, ex-moine, ex-érudit, ex-maître de guilde, ex-acolyte de Tzeentch, ex-maître sorcier, ex-compagnon sorcier, ex-apprenti sorcier)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	42	43	51	59	69	62	68
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	16	4	5	5	3	0	1

Compétences : Charisme +10%, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (démonologie +10%, droit +20%, magie +20%, théologie +10%), Connaissances générales (Empire +10%, Kislev, Nains +10%), Déguisement, Équitation, Évaluation, Focalisation +20%, Fouille, Intimidation +20%, Langage mystique (démoniaque +10%, magick +20%), Langage secret (langage de guilde), Langue (classique +10%, khazalid, kislevien, Reikspiel +10%), Lire / écrire +10%, Marchandage, Métier (apothicaire +10%, herboriste), Perception +20%, Préparation de poisons, Sens de la magie +20%, Soins +10%, Soins des animaux, Survie.

Talents : Corruption contrôlée, Coups assommants, Coups précis, Dur en affaire, Étiquette, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Intelligent, Intrigant, Linguistique, Magie commune (arcane, Chaos, divine), Magie mineure (Armure aethyrique, Dissipation, Silence, Marche dans les airs), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Réflexes éclairs, Résistance à la magie, Résistance accrue, Rompu au Chaos, Sain d'esprit, Sang-froid, Science de la magie (métal), Sociable, Sombre savoir (Tzeentch).

Dotations : robes de la Fraternité Carmin, épée, dague, livre de prières, 2 fioles de Belle-dame, 3 fioles de Brise cœur, sacoche à composants, bourse (28 co, 15 pa, 12 s).

Mutations : Esprit torturé.

Dons du Chaos : Duplication extatique (à sa mort, 3 horreurs bleues sortent de son corps).

La mort d'un engingneur

~ **VIKRAM GRANDMARTEAU (maître de guilde, ex-ingénieur, ex-maître artisan, ex-artisan)** ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	46	44	52	46	53	51	58
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	4	5	3	0	0	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (histoire, ingénierie, science), Connaissances générales (Nains, Tilée), Évaluation +20%, Langage secret (langage de guilde), Langue (estalien, khazalid, Reikspiel, tiléen), Lire / Écrire, Marchandage +10%, Métier (arquebusier +20%, fabricant d'armes +10%, fabricant d'armures, forgeron), Perception +20%.

Talents : Dur en affaires, Étiquette, Fureur vengeresse, Intelligent, Linguistique, Maître artilleur, Maîtrise (armes à feu, armes mécaniques), Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Talent artistique, Valeureux, Vision nocturne.

Dotations : outils d'ingénieur, pic de guerre, pistolet à répétition, pistolet patte de canard, 116 co.

Armure : armure d'écailles complète, plastron, brassards, jambières (5 corps / bras / jambes, 3 tête).

~ **Gardes de la guilde** (combattant des tunnels) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	37	44	53	23	24	36	21
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	13	4	5	3	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (Nains), Escalade, Esquive, Filature, Langue (khazalid, Reikspiel), Orientation, Perception, Métier (mineur).

Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Sang-froid, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Valeureux, Vision nocturne.

Dotations : arbalète, bouclier, 10 carreaux, marteau.

Armure : armure de cuir complète, chemise et coiffe de mailles, casque (5 tête, 3 corps / bras, 1 jambes).

Ce que racontent les morts

~ PHILIP NACHTRENNER / Albert Schwarzrabe (prêtre consacré, ex-prêtre, ex-initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	44	38	42	49	50	61	50
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	3	4	4	2	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (astronomie, histoire, nécromancie, théologie +10%), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Intimidation, Focalisation, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, classique, Reikspiel +10%), Lire / Écrire, Métier (embaumeur), Perception, Sens de la magie, Soins +10%.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Harmonie aethyrique, Incantations de bataille, Inspiration divine (Mórr), Magie commune (Divine), Réflexes éclairs, Sociable.

Dotations : épée, symbole sacré de Mórr.

Armure : aucune.

~ PRETRES DE MORR (prêtre, ex-initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	39	33	42	44	45	56	45
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	15	3	4	4	1	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (astronomie, histoire, théologie +10%), Connaissances générales (Empire, Tilée), Focalisation, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (classique, Reikspiel +10%, tiléen), Lire / Écrire, Métier (embaumeur), Perception, Sens de la magie, Soins +10%.

Talents : Coups assommants, Force accrue, Incantations de bataille, Magie commune (divine), Réflexes éclairs, Sociable.

Dotations : épée, symbole sacré de Mórr.

Armure : aucune.

~ ACOLYTES DE MORR (initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	36	33	38	34	40	40	40
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Connaissances académiques (histoire, théologie), Langue (classique, Reikspiel), Lire / Écrire, Perception, Soins.

Talents : Éloquence, Réflexes éclairs, Sociable.

Dotations : Robes, symbole sacré de Mórr.

Armure : Aucune.

Quelqu'un vous observe

~ CULTISTE DE LA MAIN POURPRE (escroc) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	24	31	31	40	30	30	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Expression artistique (acteur), Fouille, Jeu, Langue (Reikspiel), Marchandage, Perception.

Talents : Chance, Éloquence, Fuite, Intelligent.

Dotations : dague, vêtements de qualité exceptionnelle, 3 co, 10 pa, 22 s.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

Le retour de Frère Marcus

~ FRERE MARCUS (érudit, ex-prêtre, ex-moine, ex-initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32	33	28	38	36	58	49	52
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	16	4	4	4	1	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (astronomie, droit, histoire +10%, philosophie, théologie +20%), Connaissances générales (Empire +20%, Nains +10%, Principautés Frontalières), Focalisation, Fouille, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, classique, khazalid +10%, Reiks-

piel +10%), Lire / Écrire, Métier (cartographe), Perception, Sens de la magie, Soins +20%, Soins des animaux, Survie.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Incantations de bataille, Intelligent, Linguistique, Magie commune (divine), Réflexes éclairs, Sociable.

Dotations : symbole sacré de Sigmar.

Armure : aucune.

À la recherche de Herr Heinz

~ CHEVALIER DES GRANDS HEAUMES (chevalier, ex-sergent, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	49	50	51	51	49	53	51
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	5	5	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (généalogie / héraldique, stratégie / tactique), Connaissances générales (Empire, Pays perdu), Équitation, Esquive +20%, Soins, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Perception.

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Lutte, Maîtrise (Armes à deux mains, Armes de cavalerie, Fléaux), Menaçant, Grand voyageur, Sang-froid, Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, épée, hallebarde.

Armure : armure de plates complète (5 partout).

~ GARDE (garde) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	39	41	35	41	29	30	30
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (Reikspiel), Perception, Pistage.

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Coups assommants, Désarmement.

Dotations : hallebarde, gourdin, 2 co, 5 pa, 10 s.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

Les meurtriers sont retrouvés

~ Viktor Kahl et Otto Bauer (bateliers) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	30	44	31	44	42	27	28
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	14	4	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Langue (kislevite, Reikspiel), Natation, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie.

Talents : Force accrue, Grand voyageur, Sens de l'orientation.

Dotations : dague, matraque.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

~ GUSTAV FOKKER (démagogue, ex-prêtre consacré, ex-prêtre, ex-initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	39	38	42	42	37	52	50
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	17	3	4	4	2	3	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances académiques (droit, histoire +20%, philosophie, théologie +20%), Connaissances générales (Empire, Nains, Tilée), Déguisement, Dissimulation, Équitation, Esquive, Focalisation +20%, Langage mystique (magick), Langue (classique, khazalid, Reikspiel +10%, tiléen), Lire / Écrire, Natation, Perception, Sens de la magie, Soins.

Talents : Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Éloquence, Harmonie aethyrique, Incantations de bataille, Inspiration divine (Sigmar), Magie commune (divine), Magie mineure (Arme consacrée, Silence), Mains agiles, Orateur né, Réflexes éclairs, Sociable.

Dotations : vêtements de voyage, dague, épée, gibecière d'ingrédients, médaillon de fer en forme de marteau, 14 co, 10 pa, 18 s.

Armure : chemise d'écailles et veste de cuir (3 corps / bras).

~ THOMAS CARSTENS, JOACHIM WINDHAUS, THOMAS PAULI (escrocs, ex-nobles) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	39	32	41	43	32	32	43
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	3	4	4	0	0	0

Compétences : Baratin +10%, Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire +10%), Équitation, Évaluation, Fouille, Jeu, Langue (Reikspiel +10%), Lire / Écrire, Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool.

Talents : Chance, Éloquence, Étiquette, Fuite, Intrigant, Maîtrise (armes d'escrime), Résistance accrue.

Dotations : vêtements de voyage, dague, épée, bourse (24 co, 16 pa, 12 s).

Armure : chemise d'écailles et veste de cuir (3 corps / bras).

~ GARDE (garde) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	39	41	35	41	29	30	30
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (Reikspiel), Perception, Pistage.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement.

Dotations : gourdin, hallebarde, 2 co, 5 pa, 10 s.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

Brûlez tout

~ MAYER GAUSS (agitateur) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	39	36	31	44	46	35	48
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	4	5	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (droit, histoire), Connaissances générales (Empire), Dissimulation, Langue (bretonnien, Reikspiel +10%), Lire / Écrire, Perception.

Talents : Combat de rue, Éloquence, Fuite, Intelligent, Réflexes éclairs, Sang-froid.

Dotations : épée, pamphlets anti-ulricains, bourse (2 co, 12 pa, 14 s).

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

~ FOULE EN COLERE (coupe-jarrets) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	28	34	34	34	29	29	27
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (Reikspiel), Résistance à l'alcool.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Réflexes éclairs, Sur ses gardes.

Dotations : armes improvisées.

Armure : aucune.

Une attention toute particulière

~ CULTISTE DE LA MAIN POURPRE (escroc) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	24	31	31	40	30	30	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Évaluation, Déguisement, Esquive, Filature, Fouille, Langage secret (secte de la Main Pourpre), Langue (Reikspiel), Perception, Pistage.

Talents : Camouflage urbain, Fuite, Intelligent.

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), vêtement comprenant un élément de couleur pourpre, bourse (3 co, 10 pa, 22 s).

Armure : gilet de cuir (1 corps).

Des choses tapies dans l'ombre

~ 12 HORREURS ROSES DE TZEENTCH~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	0	33	35	36	45	60	15
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	3(5)	4	3	0	0

Compétences : Esquive, Focalisation +20%, Langage mystique (démoniaque) Langue (langage sombre) Perception.

Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer.

Règles spéciales :

Division : Quand une Horreur se trouve à 0 **B**, il y a 20 % de chances pour que quelque chose d'étrange survienne. Jeter 1D10 : sur un résultat de 1-5, l'Horreur se divise en 2 Horreurs bleues identiques, conservant chacune les mutations de l'Horreur rose d'origine ; sur un résultat de 6-10, l'Horreur explose dans un nuage d'énergie. Prendre le petit gabarit. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet doivent réussir un **test de FM** sous peine d'acquérir une mutation.

Instabilité : à chaque round où une Horreur rose est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le démon doit réussir un **test de FM** sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos.

Magie vivante **:** une fois que 4 Horreurs roses ont été tuées, la caractéristique de magie des survivantes est réduite à 2. Une fois que 6 Horreurs roses ont été tuées, elle est réduite à 1.

Sortilèges : Feu de Tzeentch (Diff. 6), Mutation incontrôlable (Diff. 18), voir ***Le Bestiaire du Vieux Monde*** p.°89.

Mutations : Griffes, Aura démoniaque (2)

- Horreur 1 : Agile (**Ag** 44).
- Horreur 2 : Rapetissement – moitié (**F** 28, **BF** 2, **Ag** 46, **B** 11, **M** 3).
- Horreur 3 : Queue (**Ag** 40).
- Horreur 4 : Cyclope.
- Horreur 5 : Aspect bestial – chauve-souris (Acuité auditive, Sens aiguisés, **Soc** 0).
- Horreur 6 : Aspect bestial – belette (Sens aiguisés, **Soc** 0).
- Horreur 7 : Tête en ogive (**Int** 35).
- Horreur 8 : Apparence décharnée (**F** 30, **E** 25, **BE** 2).
- Horreur 9 : Bec (**BF**-1).

~ Horreurs bleues de Tzeentch ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34	0	28	35	36	20	32	15
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	6	2	3(5)	4	0	0	0

Compétences : Esquive, Focalisation +20%, Langage mystique (démoniaque), Langue (langage sombre), Perception.

Talents : Armes naturelles, Aura démoniaque, Ambidextre, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer.

Mutations : Griffes, plus celles de l'Horreur « parente ».

Règles spéciales :

Instabilité : à chaque round où une Horreur est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le démon doit réussir un **test de FM** sous peine d'être renvoyé dans les Royaumes du Chaos.

Mascarade

~ JOHANN HEINZ LIEBERUNG (politicien, ex-charlatan, ex-acolyte de Tzeentch, ex-compagnon sorcier, ex-apprenti sorcier) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	49	42	51	48	61	55	62
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	19	4	5	4	2	0	0

Compétences : Baratin +10%, Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (démonologie +10%, droit, histoire, magie +10%), Connaissances générales (Empire +20%, Tilée), Déguisement +10%, Équitation, Escamotage, Évaluation +10%, Focalisation +20%, Fouille, Intimidation +10%, Jeu, Langage mystique (démoniaque, magick), Langage secret (langue des voleurs), Langue (classique, Reikspiel, tiléen), Lire / Écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception +20%, Préparation de poisons, Sens de la magie +20%.

Talents : Code de la rue, Corruption contrôlée, Dur en affaires, Éloquence, Étiquette, Fuite, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Imitation, Intelligent, Intrigant, Linguistique, Magie commune (Chaos, occulte), Magie mineure (Dissipation, Verrou magique), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Résistance accrue,

Résistance à la magie, Rompu au Chaos, Sang-froid, Sociable, Sombre savoir (Tzeentch).

Dotations : brise-lame, dague, vêtements d'excellente qualité, 100 co.

Armure : aucune.

Mutations : Résistant.

~ HERBERT KREBS (intendant, ex-valet) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39	40	37	37	48	66	56	58
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	16	3	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Commérage +20%, Connaissances académiques (droit, généalogie / héraldique), Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Intimidation, Langue (Reikspiel), Lire / Écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception.

Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Étiquette, Sang-froid, Sociable.

Dotations : dague, atours de noble de qualité exceptionnelle.

Armure : aucune.

~ GARDES DE LA CHANCELLERIE (mercenaire) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	39	43	38	41	29	33	31
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	13	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Tilée), Esquive, Fouille, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel, tiléen), Marchandage, Natation, Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups puissants, Coups assommants, Désarmement.

Dotations : épée, surcot aux armes du bureau du Chancelier, bourse (1D6 co, 2D6 pa et 3D6 s).

Armure : gilet de mailles, veste et jambières de cuir (3 corps / bras, 1 jambes).

Visite nocturne

~ DOKTOR QUINTUS FASSBINDER (érudit, ex-étudiant) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	44	39	46	48	66	43	51
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	14	3	4	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (démonologie +10%, droit, histoire, science), Connaissances générales (Empire +10%, Norsca), Évaluation, Fouille, Langue (classique +10%, Reikspiel), Lire / Écrire, Métier (cartographe), Perception +10%.

Talents : Calcul mental, Étiquette, Intelligent, Linguistique, Sociable.

Dotations : Canne de marche, pistolet et munitions (10 balles), journal, matériel d'écriture.

Armure : aucune.

Enlèvement

~ DIETER KUCINICH (Prêtre, ex-Acolyte de Tzeentch, ex-Initié de Sigmar, ex-Thaumaturge, ex-Envoûteur, ex-Sorcier de village) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	38	48	42	50	58	47	48
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	16	4	4	4	2	2	0

Compétences **:** Charisme +20%, Commandement, Commérage +10, Connaissances académiques (Astronomie, Démonologie +20%, Droit, Histoire, Religion +10, Théologie +20%), Connaissances générales (Empire, Bretonnie, Nains), Déguisement, Dissimulation, Emprise sur les animaux, Equitation, Évaluation, Focalisation +20%, Fouille +10%, Hypnotisme, Intimidation +10%, Langage mystique (Démoniaque, Magick), Langue (Classique, Khazalid, Reikspiel +20%), Lire / Ecrire +20, Marchandage +10%, Métier (apothicaire +10, herboriste), Natation, Perception +20%, Préparation de poisons, Sens de la magie +20%, Soins +20%.

Talents **:** Corruption controlée, Coups assommants, Coups précis, Dur à cuire, Dur en affaire, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Grand voyageur, Guerrier né, Harmonie aethyrique, Imitation, Incantation de bataille, Intelligent, Linguistique, Magie commune (chaos), Magie commune (divine), Magie commune (vulgaire), Magie noire, Magie vulgaire, Orateur né, Projectile puissant, Réflexes éclair,

Résistance à la magie, Résistance accrue, Rompu au Chaos, Sang-froid, Sociable, Sombre savoir (Chaos), Vil ensorcellement (Griffes de rage [Ambre], Boule de feu [Flamboyant], Bannissement, Manteau de lumière [Lumineux], Désorientation, Action secrète [gris]).

Mutations : Écaille pourpres sur le dos (1), Folie (5 pts).

Dotations : robes de prêtre (Ordre de la Torche), médaillon en forme de marteau, dague, bourse (8 co, 15 pa, 10 s).

Armure : aucune.

~ CULTISTE DE LA MAIN POURPRE AVEC BOMBE INCENDIAIRE (coupe-jarret) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	22	36	31	40	30	28	24
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Intimidation, Langage secret – Guilde (Secte de la Main Pourpre), Langue (Reikspiel), Lire / écrire.

Talents : Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Réflexes éclairs, Sur ses gardes.

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), engin incendiaire (pour l'anarchiste), pièce de vêtement pourpre, 3 co, 10 pa, 22 s.

Armure : gilet de cuir (1 corps).

~ OSKAR FORSSMANN, ANARCHISTE ET INCENDIAIRE (fanatique, ex-agitateur) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	45	46	38	43	29	34	28
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	14	4	3	5	0	7	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire) +10%, Dissimulation, Intimidation, Langue (Reikspiel), Lire / Ecrire, Perception.

Talents : Combat de rue, Course à pied, Dur à cuire, Force accrue, Fuite, Maîtrise (Explosifs), Réflexes éclairs, Sang-froid.

Folie : Pyromane.

Equipement : épée, 3 engins incendiaires (Arsenal du Vieux Monde p°46), boite d'allumette.

Armure : gilet de cuir (1 corps).

~ ANIKA HEISENBERG, TUEUSE A GAGES (assassin, ex-franc archer, ex-chasseur de primes) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65	66	40	52	63	56	54	50
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	19	4	5	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances générales (Empire) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Déguisement, Escalade, Escamotage, Filature, Fouille, Intimidation, Langue (Reikspiel), Perception +10%, Pistage, Préparation de poisons, Survie.

Talents : Adresse au tir, Code de la rue, Combattant virevoltant, Coups puissants, Coups assommants, Guerrier né, Maîtrise (Arcs longs, Armes de jet, Armes de parade, Armes paralysantes), Parade éclair, Rechargement rapide, Résistance accrue, Sur ses gardes, Tireur d'élite, Tir de précision, Tir en puissance.

Equipement : épée, arbalète et munitions, 4 couteaux de lancer, tunique noire, main-gauche, 4 Dagues de jet, garrot, 10 m de corde et grappin, 5 doses de Caresse de vipère (poison enductif).

Armure : gilet de mailles (2 corps).

~ CULTISTE DE LA MAIN POURPRE (coupe-jarret) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	22	36	31	40	30	28	24
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive, Intimidation, Langage secret – Guilde (Secte de la Main Pourpre), Langue (Reikspiel), Lire / écrire.

Talents : Chance, Coups assommants, Désarmement, Éloquence, Intelligent, Fuite, Réflexes éclairs.

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), pièce de vêtement pourpre, 3 co, 10 pa, 22 s.

Armure : gilet de cuir (1 corps).

Mesures désespérées

~ Eva Herzberg (prêtre, ex-initié) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29	31	24	40	41	52	51	55
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	14	2	4	4	1	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (Astronomie, Histoire, Théologie +10%), Connaissances générales (Empire, Tilée), Focalisation, Langage secret (Magick), Langue (Classique, Reikspiel +10%, Tiléen), Lire / Ecrire, Métier (Apothicaire, Herboriste), Perception, Sens de la magie, Soins +20%.

Talents : Coups Assommants, Éloquence, Magie commune (Divine), Réflexes éclairs, Résistance aux maladies, Sociable.

Dotations : symbole sacré de Shallya en rubis, robes d'excellente qualité.

.***Armure :*** aucune.

~ ÉGOUTIER (égoutier) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	39	33	41	41	29	30	28
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (Pisteur), Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Fouille, Langue (Reikspiel), Natation, Perception, Pistage.

Talents : Camouflage souterrain, Résistance aux maladies, Sur ses gardes.

Dotations : épée courte, gourdin, lanterne, arbalète, 20 carreaux, 1D5 co, 1D10 pa, 2D10 s .

Armure : veste de cuir (1 corps / bras)

~ GARDE DU PALAIS (soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	35	35	36	40	29	29	29
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Maîtrise (Armes à feu), Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, épée, pardessus impérial, 1D5 co, 1D10 pa.

Armure : Casque, Chemise de mailles et veste en cuir (2 tête, 3 corps / bras).

Fuir Altdorf

~ GARDE IMPERIAL (chevalier, ex-sergent, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	49	50	51	51	49	53	51
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	5	5	4	0	0	0

Compétences : Conduite d'attelages, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie / héraldique, stratégie / tactique), Connaissances générales (Empire, Pays perdu), Équitation, Esquive +20%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Grand voyageur, Lutte, Maîtrise (Armes à deux mains, Armes de cavalerie, Fléaux), Menaçant, Sang-froid, Sur ses gardes.

Dotations : épée, hallebarde, tabard orné des armoiries de l'Empereur, 3D6 co, 2D6 pa.

.***Armure :*** armure de plaques complète (5 partout).

~ GARDE DU GUET (garde) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	39	41	35	41	29	30	30
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances académiques (Droit), Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Intimidation, Langue (Reikspiel), Perception, Pistage.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement.

Dotations : gourdin, brassard rouge et bleu avec l'emblème du guet d'Altdorf, lanterne sur perche, 1D6 co, 2D6 pa, 3D6 s.

Armure : chemise de mailles (2 corps / bras).

~ SERGENT DU GUET (sergent, ex-garde) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	49	46	44	46	39	40	38
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage +10%, Connaissances académiques (Droit), Connaissances géné-

rales (Empire), Esquive +10%, Fouille, Intimidation +10%, Langage secret (langue de bataille), Langue (Reikspiel), Perception +10%, Pistage.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Désarmement.

Dotations : épée, arbalète, 20 carreaux, brassard rouge et bleu avec l'emblème du guet d'Altdorf, 2D6 co, 3D6 pa.

Armure : veste de cuir et chemise de mailles (3 corps /bras)

~ SOLDAT DE LA GARNISON D'ALTDORF (soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	35	35	36	40	29	29	29
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Maîtrise (Armes à feu), Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, épée, tabard bleu et rouge arborant les armoiries d'Altdorf, 1D6 co, 3D10pa.

Armure : caque, chemise de mailles (2 tête, 2 corps / bras).

Emprisonnés !

~ Axel Quiddle (bourreau, ex-geôlier) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	28	48	50	28	28	38	24
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	16	4	5	4	0	2	0

Compétences : Commandement, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Fouille, Intimidation +10%, Langue (Reikspiel), Perception +10%, Résistance à l'alcool, Torture.

Talents : Lutte, Maîtrise (Armes paralysantes), Menaçant, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons.

Dotations : gourdin, trousseau de clés, bouteille de vin bon marché, 3 paires de menottes, puces…

.***Armure :*** aucune.

Le premier coup

~ CULTISTE DE LA MAIN POURPRE (escroc) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	24	31	31	40	30	30	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales(Empire), Évaluation, artistique (Acteur), Fouille, Jeu, Langue (Reikspiel), Marchandage, Expression Perception.

Talents : Chance, Éloquence, Fuite, Intelligent.

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), vêtements comportant du pourpre, bourse (3 co, 10 pa, 22 s).

Armure : gilet de cuir (1 corps).

~ CONTACT DE LA MAIN POURPRE (charlatan, ex-escroc) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	30	30	41	40	38	33	35
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	14	3	4	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme +10%, Commérage, Connaissances générales (Empire), Déguisement, Évaluation +10%, Expression artistique (Acteur), Fouille, Jeu, Langage secret (Langage des voleurs), Langue (Reikspiel), Marchandage, Perception.

Talents : Chance, Code de la rue, Éloquence, Fuite, Intelligent, Intrigant, Résistance accrue.

Dotations : arme simple (épée ou gourdin), vêtements comportant du pourpre, fiole contenant deux doses de Belle-dame, bourse (3 co, 10 pa, 22 s).

Armure : gilet de cuir (1 corps).

Un temps pour tuer

~ EUGEN KLOPSTOCK (assassin, ex-chef de bande, ex-racketteur, ex-coupe-jarret) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
67	64	46	52	64	55	54	45
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	4	5	4	0	5	0

Compétences: Alphabet secret (Voleur), Commandement, Commérage, Connaissances académiques (Stratégie /

tactique), Connaissances générales (Empire), Déguisement, Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Equitation, Escalade +10%, Esquive +10%, Filature +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille, Langage des voleurs), Langue (Reikspiel), Perception +10%, Pistage, Préparation de Poisons, Résistance à l'alcool.

Talents : Adresse au tir, Code de la rue, Combat de rue, Combattant virevoltant, Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Guerrier né, Lutte, Maîtrise (Armes de jet, Armes de parade), Menaçant, Parade éclair, Rechargement rapide, Réflexes éclairs, Résistance accrue, Resistance aux poisons, Tir de précision, Tir en puissance, Sur ses gardes.

Dotations : tunique noire, épée, main-gauche, coup de poings, arbalète, 20 carreaux, 4 dagues de jet, garrot, 4 bombes, 4 engins incendiaires, 5 dos de poison enductif (Lotus noir).

Armure : chemise de mailles (2 corps / bras).

Altdorf en flammes

~ Frere Karl, Chef de la Main Pourpre (Magister Novitiae) (prêtre, ex-moine, ex-érudit, ex-maître de guilde, ex-acolyte de Tzeentch, ex-maître sorcier, ex-compagnon sorcier, ex-apprenti sorcier) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	42	43	51	59	69	62	68
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	4	5	4	3	0	1

Compétences : Charisme +10%, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (démonologie +10%, droit +20%, magie +20%, théologie +10%), Connaissances générales (Empire +10%, Kislev, Nains +10%), Déguisement, Equitation, Évaluation, Focalisation +20%, Fouille, Intimidation +20%, Langage mystique (Démoniaque +10%, Magick +20%), Langage secret (langage des guildes), Langue (Classique +10%, Khazalid, Kislevien, Reikspiel +10%), Lire / écrire +10%, Marchandage, Métier (apothicaire +10%, herboriste), Perception +20%, Préparation de poisons, Sens de la magie +20%, Soins +10%, Soins des animaux, Survie.

Talents : Corruption contrôlée, Coups assommants, Coups précis, Dur en affaire, Étiquette, Grand voyageur, Harmonie aethyrique, Incantation de bataille, Intelligent, Intrigant, Linguistique, Magie commune (Arcane, Chaos), Magie mineure (Armure aethyrique, Dissipation, Silence, Marche dans les airs), Magie noire, Mains agiles, Méditation, Projectile puissant, Réflexes éclairs, Résistance à la magie, Résistance accrue, Rompu au Chaos, Sain d'esprit, Sang-froid, Science de la magie (Métal), Sociable, Sombre savoir (Tzeentch).

Dotations : robes religieuses, dague, livre de prières, symbole sacré de Tzeentch, anneau d'évocation de Bêtes démoniaques (1 seul sort) obtenu depuis peu, 3 fioles de poison (Lotus noir), 2 fioles de Belle-dame, sac de composants, 28 CO, 15 pa, 12 s.

Mutations : Esprit torturé.

Dons du Chaos: Duplication extatique (A sa mort, 3 horreurs bleues sortent de son corps).

~ Incendiaires de Tzeentch ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27	45	41	46	44	-	-	-
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	11	4	4(6)	6	0	0	0

Talents : Armes naturelles, Aura Démoniaque, Effrayant, Lévitation.

Mutations : Pigmentation étrange.

- 1: Verrues (1 PA partout).
- 2: Crinière de cheveux.
- 3: Cornes (BF-1).
- 4: Longs Piquants (Tous les adversaires au corps à corps doivent faire un test d'Ag ou perdre 1 B).

Règles spéciales:

Brasier: Par une action complète, l'incendiaire peut libérer un jet de flammes contre des adversaires situés à 6 mètres ou moins. Prenez le gabarit de flammes. Toutes les créatures prises dans la zone d'effet subissent un coup d'une valeur de dégâts de 4. En outre, elles doivent réussir un test d'Agilité sous peine de prendre feu.

Dénué de conscience : Les incendiaires n'ont ni Intelligence, ni Force Mentale, ni Sociabilité. Ils ne peuvent donc pas entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.

~ Capitaine Erwin von Mühlerberg, Chef de la Main Pourpre (capitaine, ex-chevalier, ex-acolyte de Tzeentch, ex-sergent, ex-mercenaire) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65	62	62	51	53	49	44	51
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	20	6	5	4	1	0	0

Compétences : Commandement +20%, Commérage, Connaissances académiques (Démonologie, Généalogie / héraldique, Stratégie / tactique +10%), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%, Tilée), Déguisement, Equitation, Esquive +20%, Évaluation, Focalisation, Fouille, Intimidation +20%, Jeu, Langage mystique (Démoniaque), Langage secret (langage de bataille) +20%, Langue (Reikspiel, Tiléen), Lire / Ecrire, Métier (Armurier), Natation, Perception +20%, Préparation de Poisons.

Talents : Combat de rue, Corruption contrôlée, Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Dur en affaire, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Intelligent, Intrigant, Linguistique, Lutte, Magie commune (Chaos), Magie noire, Maîtrise (Armes à deux mains, Armes de cavalerie, Fléaux), Menaçant, Parade éclair, Résistance à la magie, Rompu au chaos, Sang-froid, Sociable, Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, claymore de qualité exceptionnelle, dague, 14 CO, 20 pa, 12 s, brassard pourpre.

Armure : armure de mailles complète, casque, plastron (5 tête / corps, 3 bras / jambes).

Mutations : Résistance à la magie (**FM**+20 pour les tests de résistance magique).

~ Sentinelle de la Main Pourpre (escroc) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35	24	31	31	40	30	30	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	2	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Expression artistique (Acteur), Fouille, Jeu, Langue (Reikspiel), Marchandage, Perception.

Talents : Fuite, Chance, Éloquence, Intelligent.

Dotations : dague, 3 CO, 10 pa, 22 s.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

~ GARDES DU CORPS DE LA MAIN POURPRE (So ldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	41	35	36	43	30	30	22
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Coups puissants, Coups Précis, Coups assommants, Sur ses gardes.

Dotations : épée, dague.

Armure : chemise de mailles à manches, Veste de cuir (3 corps / bras).

Mort dans la Drakwald

~ GURG, CHEF HOMME-BETE (Caprigor – champion Homme-bête, ex-bestigor) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
88	45	48	59	50	34	44	30
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	19	4	5	5	0	0	0

Compétences : Commandement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive +10%, Filature, Intimidation +10%, Langue (Langage sombre, Langue des bêtes), Perception, Pistage, Survie.

Talents : Camouflage rural, Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Maîtrise (Armes à deux mains), Menaçant, Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois.

Dotations : pioche de guerre naine d'excellente qualité.

Armure :aucune.

Mutations : Aspect bestial, Cornes (BF), Jambes animales, Guerrier frénétique (Test Force mentale ou Frénésie), Maître d'armes, Peau métallique (2 PA partout).

~ HOMMES-BETES MUTANTS (Caprigors) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	25	35	44	35	26	25	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	4	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (Langage sombre, Langue des bêtes), Perception, Pistage, Survie.

Talents : Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois.

Dotations : arme simple.

Armure : chemise de mailles prélevée sur les templiers (2 corps / bras).

Mutations : Jambes animales, Aspect bestial, Cornes.

#1: Bec (BF-1).

#2: Souffle de feu (portée 4 mètres, Test de CT pour toucher, valeur de dommage de 2, ignore l'armure).

#3 Peau transparente, Lévitation (planeur), Effrayant.

#4 Regard hypnotique (Action complète, portée 8 mètres, **test de FM** ou ne peut plus faire la moindre action tant que vous appuyez votre regard. A chaque round, la victime a droit à un nouveau **test de FM** pour briser les effets du pouvoir).

~ HOMMES BETES (Caprigors) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40	25	35	44	35	26	25	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	4	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Intimidation, Langue (Langage sombre, Langue des bêtes), Perception, Pistage, Survie.

Talents : Camouflage rural, Menaçant, Sens aiguisés, Silencieux comme les animaux des bois.

Dotations : arme simple.

Armure :aucune.

Mutations : Jambes animales, Aspect bestial, Cornes.

L'escorte

~ CHEVALIERS PANTHERE (chevalier Panthère, ex-sergent, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63	49	50	51	42	37	47	48
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	18	5	5	4	0	0	0

Compétences : Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (Généalogie / héraldique, Stratégie / tactique +10%), Connaissances générales (Empire, Tilée), Dressage, Equitation, Esquive +20%, Intimidation +10%, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel, Tiléen), Natation, Perception +10%, Soins, Soins des animaux.

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Étiquette, Guerrier né, Menaçant, Lutte, Maîtrise (Armes de cavalerie, Fléaux), Robuste, Sur ses gardes.

Dotations : épée, morgenstern, bouclier.

Armure : armure de plaques complète (5 partout).

Sur la Talabec

LE MESSAGER DU VENT

M	BE	B
4	5	80

~ ALBAN HALDER, CAPITAINE DU *MESSAGER DU VENT* (capitaine, ex-officier en second, ex-marin, ex-batelier) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
64	51	42	47	53	55	55	62
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	4	4	4	0	0	0

Compétences : Canotage +20%, Commandement, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire, Kislev, Norsca, Pays perdu), Escalade, Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langue (Kislevien, Norse, Reikspiel), Métier (Cartographe, Charpentier naval +10%), Natation +20%, Navigation +20%, Orientation, Perception +10%, Résistance à l'alcool, Survie.

Talents : Combattant virevoltant, Combat de rue, Coups puissants, Dur à cuire, Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (Armes d'escrime), Resistance Aux maladies, Sens de l'Orientation.

Dotations : épée, dague, rapière, télescope, 12 CO, 10 pa.

Armure : cotte de mailles, gilet de cuir (3 corps, 2 bras, 2 jambes)

~ GABRIEL HALDER, KURT HALDER ET REINER BAUM, EQUIPAGE DU *MESSAGER DU VENT* (batelier) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	41	38	33	43	33	34	31
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Langue (Kislevien, Reikspiel), Natation, Navigation, Orientation, Perception, Résistance à l'alcool, Survie.

Talents : Grand voyageur, Sens de l'Orientation.

Dotations : épée courte, Arc, 20 flèches, 6 CO, 20 pa.

Armure : gilet de cuir (1 corps).

Le navire abandonné

~ MUTANTS (paysan) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41	29	42	31	30	29	29	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	4	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Jeu, Langue (Reikspiel), Métier (Cuisine, Fermier), Natation, Soins des animaux.

Talents : Camouflage rural, Fuite, Maîtrise (Armes de jet).

Dotations : arme à 1 main, vêtements usés.

Mutations :

- Mutant 1: Face de poisson et Mains palmées (possède la compétence *Natation*)
- Mutant 2: Bras gauche tentaculaire (-30% aux tests de manipulation, +5% aux tests de prise).
- Mutant 3: Chaothropie, sujet à la Frénésie, sa tête et ses bras se transforment alors en ceux d'un tigre (voir le profil ci-dessous) (talent Effrayant)
- Mutant 4: Yeux globuleux (Soc 15).
- Mutant 5: Queue de Scorpion (BF, la victime doit réussir un test d'Endurance à -10% ou meurt en BE rounds).
- Mutant 6: Queue préhensile.
- Mutant 7: Aspect bestial – Cerf (Sens aiguisés, Acuité auditive, Soc 16).
- Mutant 8: Bras multiples – Deux (A 2, E 37).
- Mutant 9: Tête pointue (Int 22).
- Mutant 10: Verrues (1 PA partout).
- Mutant 11: Mutation zoologique – Pieds fourchus
- Mutant 12: Visage réorganisé

~ MUTANT TIGRE GAROU – FORME GAROU ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	29	52	41	50	19	19	5
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	18	5	4	5	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +20%, Dissimulation +20%, Perception, Pistage, Natation +10%.

Talents : Armes naturelles, Sens aiguisés, Vision nocturne.

Capitaine, des pirates !

VAISSEAU PIRATE

M	BE	B
4	8	85

~ 'Black Manfred' Lorenz, capitaine pirate (capitaine de navire, ex-officier en second, ex-matelot) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58	51	50	48	52	56	56	58
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	4	5	4	0	0	0

Dotations : cimeterre, dague, pistolet patte-de-canard, télescope, chapeau pimpant, 12 CO, 10 pa.

Armure : veste de cuir cloutée (2 corps / bras).

Compétences : Canotage, Commandement, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire, Kislev, Pays perdu), Esquive +20%, Intimidation +10%, Jeu +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (Kislevien, Reikspiel), Métier (Cartographe, Charpentier naval), Natation +20%, Navigation +10%, Perception, Résistance à l'alcool +10%.

Talents : Combattant virevoltant, Combat de rue, Coups puissants, Coups assommants, Désarmement, Grand voyageur, Maîtrise (Armes d'escrime), Parade éclair, Resistance aux maladies, Sur ses gardes.

~ OTTO FURTWANGLER (officier en second, ex-matelot) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
54	54	36	47	49	42	43	35
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	15	3	4	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire, Kislev), Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langage secret (Langage de bataille), Langue (Kislevien, Reikspiel), Natation +10%, Résistance à l'alcool.

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Coups assommants, Désarmement, Resistance aux maladies.

Dotations : épée, dague, 12 CO, 10 pa.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

~ 12 PIRATES (matelot) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42	41	38	31	43	33	34	31
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Natation, Résistance à l'alcool.

Talents : Coups puissants, Coups Assommants, Désarmement.

Dotations : épée, arc, 10 flèches, corde et grappin, 3 CO, 10 pa.

Armure : Veste de cuir (1 corps / bras).

En fuite

~ Capitaine Erwin von Mühlerberg, chef de la Main Pourpre (capitaine, ex-chevalier, ex-acolyte de Tzeentch, ex-sergent, ex-mercenaire) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65	62	62	51	53	49	44	51
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	20	6	5	4	1	0	0

Compétences : Commandement +20%, Commérage, Connaissances académiques (Démonologie, Généalogie / héraldique, Stratégie / tactique +10%), Connaissances générales (Bretonnie, Empire +10%, Tilée), Déguisement, Equitation, Esquive +20%, Évaluation, Focalisation, Fouille, Intimidation +20%, Jeu, Langage mystique (Démoniaque), Langage secret (langage de bataille) +20%, Langue (Reikspiel, Tiléen), Lire / Ecrire, Métier (Armurier), Natation, Perception +20%, Préparation de Poisons.

Talents : Combat de rue, Corruption contrôlée, Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Dur en affaire, Éloquence, Étiquette, Force accrue, Intelligent, Intrigant, Linguistique, Lutte, Magie commune (Chaos), Magie noire, Maîtrise (Armes à deux mains, Armes de cavalerie, Fléaux), Menaçant, Parade éclair, Résistance à la magie, Rompu au chaos, Sang-froid, Sociable, Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, claymore de qualité exceptionnelle, dague, 14 CO, 20 pa, 12 s, brassard pourpre.

Armure : armure de mailles complète, casque, plastron (5 tête / corps, 3 bras / jambes).

Mutations : Résistance à la magie (**FM**+20 pour les tests de résistance magique).

~ 8 CULTISTES DE LA MAIN POURPRE (milicien) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	39	31	31	40	30	30	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Fouille, Jeu, Langue (Reikspiel), Métier (fabricant d'arcs), Perception, Soins des animaux, Survie.

Talents : Coups puissants, Rechargement rapide.

Dotations : épée, arc, 20 flèches, pièce de vêtement pourpre, 3 CO, 10 pa, 22 s.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras)

~ 6 CULTISTES DE LA MAIN POURPRE (soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45	41	31	31	43	30	30	25
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Equitation, Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Coups puissants, Coups Précis, Coups assommants, Désarmement.

Dotations : épée, dague, pièce de vêtement pourpre, 5 CO, 12 pa, 10 s.

Armure : gilet de mailles, veste de cuir (3 corps, 1 bras).

Changement de chevaux

~ HELMUT TODBRINGER, HERITIER AUTOPROCLAME DU GRAF BORIS (champion, ex-duelliste, ex-courtisan, ex-noble) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
64	61	58	63	54	62	58	54
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	5	6	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme +20%, Commandement +10%, Commérage, Connaissances académiques (Histoire), Connaissances générales (Empire +10%, Tilée), Equitation, Escamotage, Esquive +10%, Évaluation, Intimidation +10%, Jeu, Langue (Reikspiel +10%, Tiléen), Lire / Ecrire, Perception +20%, Résistance à l'alcool.

Talents : Adresse au tir, Ambidextre, Chance, Combattant virevoltant, Coups puissants, Coups précis, Désarmement,

Dur en affaire, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Lutte, Maître artilleur, Maîtrise (Armes à deux mains, Armes à feu, Armes de parade, Armes d'escrime, Fléaux, Marteau du loup blanc), Parade éclair, Sur ses gardes, Tir en puissance.

Dotations : Eisnir, main gauche, anneau sagillaire, penture de guerre, 18 CO, 12 pa, 6 s.

Armure : Armure de mailles complète, robe en peau de loup (3 partout).

EISNIR

(Connaissances académiques: Théologie)

Epée d'excellente qualité. C'est une épée de grande valeur qui, de mémoire d'homme, a toujours appartenu à la dynastie Todbringer. Son existence est mentionnée pour la première fois dans les annales d'Albert Grau au douzième siècle, et elle est bien connue des hommes d'armes de Middenheim avec sa lame d'un acier parfait et son pommeau orné de trois diamants et d'un loup en or. Bien que cette épée ne soit pas magique, Eisnir est forgée dans un alliage inconnu qui fait briller sa lame du feu glacial d'Ulric. L'équilibre et le tranchant de la lame sont tels que le porteur de l'épée bénéficie d'un bonus de +5 en CC. Tout PJ qui s'affiche en possession d'Eisnir devant des nobles ou des chefs militaires de Middenheim sera l'objet de suspicion et de questions agressives.

Au début du combat, le porteur doit faire un test de Force Mentale. S'il est réussit, durant le combat, lorsque l'arme inflige au moins 1 point de blessure, la cible doit faire un test d'endurance ou subir 3 points de blessures supplémentaires sans prendre en compte l'armure. Les adeptes dévoués d'Ulric réussissent automatiquement le test de FM.

ANNEAU SIGILLAIRE

(Connaissances académiques: Théologie)

Cet anneau a la même héraldique que le cachet visible sur les lettres adressées à Wolfgang Blitzen (image d'un loup rampant tenant une hache dans chaque patte avant, entouré à gauche de la lettre « H » et à droite de la lettre « T »).

~ 14 FILS D'ULRIC (hors-la-loi) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49	35	42	31	40	31	36	32
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire, Kislev), Esquive, Fouille, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Marchandage, Natation, Perception, Soins des animaux.

Talents : Coups puissants, Coups Assommants, Désarmement, Force accrue.

Dotations : épée, dague, arc, 20 flèches, peinture de guerre, 12 pa, 22 s.

Armure : cape en peau de loup (1 tête / corps)

Dans la zone de combat

~ BRUTES TYPIQUES (coupe-jarret) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	25	35	41	30	29	29	29
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	12	3	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (Langue des voleurs), Langue (Reikspiel) Résistance à l'alcool.

Talents : Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Réflexes éclairs, Sur ses gardes.

Dotations : gourdin, coup de poing, 2 pa, 8 s.

Armure : gilet de cuir (1 corps)

~ FEODOR SACHS (voleur) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26	32	28	31	43	31	29	35
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	11	2	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (Voleur), Charisme, Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escamotage Évaluation, Fouille, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception.

Talents : Acuité visuelle, Calcul mental, Camouflage urbain, Code de la rue.

Dotations : dague.

~ UNITE DE RECONNAISSANCE (éclaireur) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44	41	38	34	43	30	30	28
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Déplacement silencieux, Equitation, Fouille,

Langue (Reikspiel), Navigation, Perception, Pistage, Soins des animaux, Survie.

Talents : Force accrue, Maîtrise (Armes paralysantes), Sens de l'Orientation.

Dotations : épée, dague, arbalète, cheval de selle avec selle et harnais, 10 carreaux, 3 CO, 10 pa, 16 s.

Armure : veste de cuir (1 corps / bras).

~ SERGENT RICHARD MUNSTERBERG (sergent, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52	49	47	44	40	36	38	48
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	15	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (Stratégie / tactique), Connaissances générales (Empire), Equitation, Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Coups puissants, Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Maîtrise (Armes à deux mains), Sur ses gardes.

Dotations : épée, hallebarde, bouclier.

Armure : armure de mailles complète (3 partout).

~ INFANTERIE D'OSTLAND (soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	35	35	36	40	29	29	29
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Coups puissants, Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Maîtrise (Armes à feu), Sur ses gardes.

Dotations : épée, hallebarde, bBouclier.

Armure : armure de cuir complète (sans casque), chemise de mailles (3 corps / bras, 1 jambes).

~ CHEVALIERS DU TAUREAU (chevalier, ex-sergent, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	49	50	51	51	49	53	51
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	5	5	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (Généalogie / héraldique, Stratégie / tactique), Connaissances générales (Empire, Pays perdu), Equitation, Esquive +20%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Coups précis, Désarmement, Grand voyageur, Lutte, Maîtrise (Armes à deux mains , Armes de cavalerie, Fléaux), Menaçant, Sang-froid, Sur ses gardes.

Dotations : épée, hallebarde, bouclier.

Armure : armure de plaques complète (5 partout).

~ GENERAUX D'OSTLAND (capitaine, ex-sergent, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	54	57	54	50	41	43	53
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	5	5	4	0	0	0

Compétences : Commandement +10%, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (Stratégie / tactique), Connaissances générales (Empire +10%, Kislev, Tilée), Equitation, Esquive +20%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille) +10%, Langue (Kislevien, Tiléen, Reikspiel), Lire / Ecrire, Perception, Soins.

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups puissants, Coups précis, Désarmement, Grand voyageur, Lutte, Maîtrise (Armes à deux mains, Armes de cavalerie , Armes de parade), Menaçant, Parade éclair, Sur ses gardes.

Dotations : épée, épée à deux mains, brise-lame, bouclier.

Armure : armure de mailles complète, plastron, casque (5 tête/corps, 3 bras/jambes).

~ Capitaine du Talabecland (capitaine, ex-sergent, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	54	57	54	50	41	43	53
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	5	5	4	0	0	0

Compétences : Commandement +10%, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (stratégie / tactique), Connaissances générales (Empire +10%, Kislev, Tilée), Equitation, Esquive +20%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille) +10%, Langue (Kislevien, Reikspiel, Tiléen), Lire / écrire, Perception, Soins.

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Grand voyageur, Lutte, Maîtrise (Armes à deux mains, Armes de cavalerie, Armes de parade), Menaçant, Parade éclair, Sur ses gardes.

Dotations : hache, épée à deux mains.

Armure : armure de plaques complète (5 partout)

~ INFANTERIE DU TALABECLAND (soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43	35	35	36	40	29	29	29
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	15	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Maîtrise (Armes à feu), Sur ses gardes.

Dotations : épée, hallebarde, arbalète, 10 carreaux, bouclier.

Armure : armure de cuir complète (1 partout).

~ SENECHAL DU CHATEAU SCHLOSS (noble, ex-intendant, ex-valet) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	36	46	36	31	71	49	56
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
1	15	4	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme +10%, Commandement, Commérage +20%, Connaissances académiques (Droit, Généalogie / héraldique), Connaissances générales (Empire) +10%, Equitation, Évaluation, Fouille, Langue (Breton, Reikspiel +10%), Lire / écrire, Marchandage, Métier (Musicien), Perception +10%.

Talents : Calcul mental, Chance, Dur en affaire, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Sang-froid, Sociable.

Dotations : vêtements d'excellente qualité, chaîne d'administrateur en or.

~ HELMUT FEUERBACH (capitaine, ex-sergent, ex-duelliste, ex-courtisan, ex-noble) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60	56	57	56	47	56	59	63
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	5	5	4	0	0	1

Compétences : Charisme +10%, Commandement +20%, Commérage +10%, Connaissances académiques (Histoire, Stratégie / tactique), Connaissances générales (Empire +10%, Tilée, Principautés frontalières), Equitation, Escamotage, Esquive +20%, Évaluation, Intimidation +20%, Jeu +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel, Tiléen), Lire / écrire, Perception +20%, Résistance à l'alcool, Soins des animaux.

Talents : Adresse au tir, Ambidextre, Chance, Combat de rue, Combattant virevoltant, Coups puissants, Coups Précis, Désarmement, Dur en affaire, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Lutte, Maître artilleur, Maîtrise (armes à deux mains, armes à feu, armes de parade, armes d'escrime, fléaux), Parade éclair, Sociable, Sur ses gardes, Tir en puissance, Vision nocturne.

Dotations : croc runique Masse, brise-lame, pistolet, 10 munitions, Bracelet (100 co), boucle d'oreille (40 co), 104 co.

Armure : armure de plaques complète (5 partout).

Croc runique

(Connaissances académiques: Généalogie / héraldique, Histoire, ou Runes)

Epée d'excellente qualité comportant la rune majeure d'Alaric le fou – Toutes les attaques portées par cette arme ignorent tous les points d'armure. Le Croc runique possède l'attribut magique.

~ CHEVALIERS DE L'EMPIRE (chevalier, ex-sergent, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62	49	50	51	51	49	53	51
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	5	5	4	0	0	0

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (Généalogie / héraldique, Stratégie / tactique), Connaissances générales (Empire, Pays perdu), Equitation, Esquive +20%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (Reikspiel), Perception, Soins.

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Grand voyageur, Lutte, Maîtrise (Armes à deux mains, Armes de cavalerie, Fléaux), Menaçant, Sang-froid, Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, épée.

Armure : armure de plaques complète (5 partout).

~ STEPHAN VON RAUKOV (capitaine, ex-sergent, ex-soldat) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65	44	52	61	55	42	43	54
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
3	18	5	6	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (Stratégie / tactique), Commandement +10%, Connaissances générales (Empire +10%, Kislev, Tilée), Equitation, Esquive +20%, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de bataille) +10%, Langue (Kislevien, Tiléen, Reikspiel), Lire / Ecrire, Perception, Soins.

Talents : Combat de rue, Coups puissants, Coups précis, Coups assommants, Désarmement, Grand voyageur, Lutte, Maîtrise (Armes à deux mains, Armes de cavalerie, Armes de parade), Menaçant, Parade éclair, Résistance accrue, Sur ses gardes.

Dotations : bouclier, épée de qualité exceptionnelle.

Armure : armure de mailles complète, plastron (5 corps, 3 tête / bras / jambes).

~ MAYER FEUERBACH (duelliste, ex-pistolier, ex-noble) ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51	52	37	44	49	46	54	46
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	16	3	4	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (Pisteur), Baratin, Charisme, Commandement, Commérage +10%, Connaissances générales (Empire) +10%, Equitation +10%, Escamotage, Esquive +10%, Évaluation, Jeu, Langue (Reikspiel) +10%, Lire / Ecrire, Métier (Musicien), Perception +10%, Résistance à l'alcool, Soins des animaux.

Talents : Adresse au tir, Ambidextre, Chance, Combattant virevoltant, Coups puissants, Coups précis, Désarmement, Éloquence, Étiquette, Intelligent, Maître artilleur, Maîtrise (Armes à feu, Armes d'escrime, Armes de parade), Rechargement rapide, Sur ses gardes, Tir de précision , Tir en puissance.

Dotations : épée, main gauche, 2 pistolets de qualité exceptionnelle, 10 munitions.

Armure : veste et jambières de cuir clouté (2 corps / bras / jambes).

~ LANGUE OPULENTE, DEMONETTE ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57	42	40	37	60	31	40	55
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
2	12	4	3(5)	5	0	0	0

Compétences : Charisme +20%, Commérage +20%, Esquive, Perception, Langage mystique (Démoniaque), Langue (Breton, Langage sombre, Reikspiel), Métier (Danseuse), Torture.

Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Aura Démoniaque, Effrayant, Vision nocturne, Volonté de fer.

Mutations : Jambes animales, Pinces (BF, précise), Haine irrationnelle – Elfes (Frénésie en présence des elfes, jusqu'à ce qu'ils disparaissent ou soient tués).

Règles spéciales:

Aura de Slaanesh **:** Les démonettes sont si séduisantes et déroutantes que les adversaires vivants situés dans un rayon de 4 mètres subissent un malus de -10% en Capacité de combat et en Force mentale.

Instabilité : À chaque round où une démonette est blessée au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de blessures en retour, le monstre doit réussir un test de Force mentale sous peine d'être renvoyé dans les royaumes du chaos d'où il vient.

~ DECHIRAM CLAQUETENDON (NOM VERITABLE : EU'DAIR'KWANIO), GARDIEN DES SECRETS ~

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
90	93	77	77	89	89	89	18
A	**B**	**BF**	**BE**	**M**	**Mag**	**PF**	**PD**
6	70	7	7(9)	6	4	0	0

Compétences : Charisme +20%, Connaissances académiques (Démonologie+10%, Magie), Focalisation, Commandement, Connaissances générales (Empire, Désolations du Chaos, Kislev, Norsca), Esquive, Fouille, Hypnotisme +20%, Intimidation +20%, Langage mystique (Démoniaque, Magick), Langue (Breton, Langage sombre, Norse, Reikspiel), Lire / écrire, Métier (Acteur, Danseur), Perception, Sens de la magie, Torture+20%.

Talents : Acuité auditive, Acuité visuelle, Ambidextre, Armes naturelles, Aura Démoniaque, Contorsionniste, Coups précis, Éloquence, Étiquette, Frénésie, Incantation de bataille, Linguistique, Magie commune (Chaos), Magie mineure (Silence, secousse), Magie noire, Orateur né, Parade éclair, Puissance imparable, Sens aiguisés, Sombre savoir (Slaanesh), Terrifiant, Vision nocturne, Volonté de fer.

Mutations : Cornes (BF-1), Griffes, Membres supplémentaires – Deux bras, Langue perforante (portée 4 mètres, BF, précise), Morsure Venimeuse (BF-2, précise, Si blessure : test E sinon D10/2 dommages), Pinces (BF, précise), Queue de Scorpion (BF, si dégâts, test E à -10% sous peine d'être empoisonné et de mourir en BE rounds).

Armure : aucune.

Règles spéciales :

Aura de Slaanesh : Le charisme du Gardien des Secrets est tel que ses adversaires vivants situés dans un rayon de 16 mètres subissent un malus de -10% en capacité de combat et en force mentale.

Domination **:** Le Gardien des Secrets peut utiliser ses pouvoirs de séduction pour ensorceler les faibles. Il peut tenter de contrôler une créature vivante située dans un rayon de 24 mètres au prix d'une action complète. Ce test oppose la Sociabilité du Gardien à la Force Mentale de sa victime. Si le démon l'emporte, il acquiert le contrôle total de la cible et peut la forcer à faire ce qu'il veut. La victime peut tenter de se libérer après 1D10 minutes en jouant un autre test opposé. Le Gardien peut libérer le sujet de sa domination au prix d'une action gratuite.

Instabilité : À chaque round où un Gardien desSsecrets est blessé au corps à corps sans réussir à faire perdre le moindre point de Blessures en retour, le démon doit réussir un test de Force Mentale sous peine d'être renvoyé dans les royaumes du chaos d'où il vient.

Attaques déchirantes : Les armes naturelles du Gardien des Secrets sont si tranchantes qu'elles bénéficient des attributs Percutant et Perforant.

Musc soporifique : Des volutes de brume rose émanent de l'énorme silhouette du démon. Ces vapeurs peuvent annihiler les réflexes des mortels et les accabler de fatigue. Toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 8 mètres doivent réussir un test d'Endurance à -10% sous peine de devoir réduire de moitié leur valeur de Capacité de Combat et d'Agilité pendant 24 heures.

Appendice Quatre – Documents et cartes

Document 1

Chevaliers Panthère,

Des récits de vos exploits sont parvenus jusqu'à nos oreilles et nous sommes très intéressés d'entendre votre version de l'histoire.

Nous avons envoyé l'un de nos plus fidèles serviteurs, Ulf Weisschlag, pour vous amener en toute sécurité jusqu'à Talagraad par la rivière. Les routes sont devenues plus dangereuses durant votre absence et nous voulons que votre voyage jusqu'à Middenheim soit aussi sûr que possible.

Quand vous arriverez à Talagraad, vous devrez vous rendre à l'auberge du Bourreau dans le quartier sud de la ville. Nous vous y avons réservé des chambres. De plus, un autre de nos serviteurs vous rencontrera là-bas pour vous informer des récents événements. Étant donné la nature délicate des informations, notre serviteur prendra contact de la manière qui lui semblera appropriée.

Puissent Ulric et Taal vous protéger pendant votre voyage.

Sa Grâce, le Graf et Électeur de Middenheim,

Boris Todbringer

Document 2



Messieurs,

J'espère que ce message vous trouvera en excellente santé.

J'ai le devoir de vous informer que vous devez vous rendre en la cité de Bergsburg. À votre arrivée, dirigez-vous vers l'Attrap'Ours dans le quartier de Beilheim. Soyez-y le 18 Pflugzeit à 9 heures du soir. Un de mes hommes, le Capitaine Franz von Holzbeck, vous contactera.

Le maître mot est discrétion.

Son Éminence, Grand Maître des Chevaliers Panthère,

Hermann von Plauen

Document 3



Tout se déroule selon nos plans.

Vous devriez être contacté par un homme de Herr Wanner vers le 20 de Pflugzeit. Le prêtre d'Ulric d'Ostland a approuvé les termes de l'alliance et se joindra à nous lors de notre prochain assaut contre les Sigmarites.

Vous devriez également recevoir vers cette date la visite d'un de nos compagnons les plus enthousiastes. En plus d'amener nos nouveaux alliés aux côtés de nos autres compagnons, il compte porter un coup aux pacifistes du culte dans cette cité de chiffes molles. Ça devrait aussi faire passer aux élites de Middenheim le message que nous considérons ceux qui restent aveugles devant la malfaisance des Sigmarites comme des pions au service de ce culte maudit.

Une dernière chose : vous devrez organiser le départ de cet homme. Il devra rejoindre nos nouveaux alliés sur leur chemin vers le sud.

Puisse Ulric nous accorder sa force dans la guerre sainte contre le culte démoniaque de Sigmar.

L'Héritier

Document 4



Changement de plan,

On m'a rapporté que des agents au service des Chevaliers Panthère pourraient se trouver à Bergsburg. Je n'ai aucune idée de la raison de leur présence, ni de leur but. Il vaudrait mieux supposer qu'ils sont au fait de notre plan et qu'ils tentent d'empêcher sa réalisation. Nos plans ne doivent pas échouer.

Je veux que vous rejoigniez nos camarades le plus rapidement possible. Je compte sur vous pour vous assurer que l'embuscade se déroule comme prévu. Tuez quiconque se mettra en travers de notre route.

Une dernière chose, informez le Baron von Kutenholz qu'il doit revenir à Middenheim immédiatement. J'ai besoin de lui pour préparer notre prochaine action.

Puisse Ulric bénir nos efforts pour envoyer les adorateurs du faux dieu en enfer.

L'Héritier

Document 5

Confrères,

Rejoignez-moi au cabaret de la Lune Rouge à 8 h ce soir. Dites au portier qu'Élise vous a envoyés pour rencontrer son cousin. Il vous laissera entrer sans payer les droits d'admission.

Document 6

La rumeur dit que vous recherchez des informations sur la mort du Grand Théogone. Retrouvez-moi à l'entrepôt numéro 3 à minuit ce soir. La porte arrière sera ouverte, entrez donc par là. Et apportez une dizaine de couronnes d'or. Je désire un peu d'argent pour l'information dont je dispose.

Document 7

Vous nous avez peut-être oubliés, mais nous, nous ne vous avons pas oublié.

Quittez Altdorf tant que vous le pouvez.

Document 8.

Kastor Lieberung a pris contact avec moi. Je dois vous voir immédiatement pour que nous discutions de la manière de traiter cette nouvelle complication. Je ne suis pas sûr de ce qu'il veut, mais je crains que son retour à Altdorf après 2 ans d'absence ne présage rien de bon pour nos plans, en particulier à la lumière des problèmes causés par les déclarations du Prince Héritier.

Document 9

Geheimnistag 2510

erix kuqni duqqi okbohqni ey piok zi h
ichopi luyn eppopqin hi kuyriey hixqun
kuyp pujjip ik jipyni zi xujjikxin he
xunnylqouk lnucnippori zy zonocieka.
hi qijlp zy xdekcijika ellnuxdi

30 Pflugzeit 2512

yki pojlhi cuyqqi zi he xukxuxqouk
xunnylqnoxi e iy h ibbiq ipxujlqi. hi
kuyrih izoq xeypi lhyp zi xunpqinke-
qouk myi kuyp ki h iplinoukp.

5 Jahrdrung 2513

he kuyrihhi ipq lenrikyi myi h ikkijo e
ixnepi hip xihhyhip zi he xoqi zy huyl iq
myi zi kujwniyt jijwnip pukq lunqip
zoplenyp. hi cnekz jyqeqiyn ki nixu-
jlikpi myi hip lhyp jehokp.

29 Pflugzeit 2513

he qikqeqori zi nixukxohoeqouk ikqnil-
nopi len h ikkijo ipq yk ixdix. oh beoq yk
lep zi lhyp rinp he cyinni.

22 Kaldzeit 2513

eyxyk pocki zi xdekcijikq pyn hi zono-
ciekq luyn h okpqekq. oh liyq zipunjeop
pyxxujwin jeop oh ipq ikxuni yqohi e he
cnekzi xeypi.

12 Sigmarzeit 2514

hi zonociekq ipq z yki eyqni qnijli.
oh k a e ikxuni eyxyk pocki zi xdekci-
jikq pyn pe linpukki. puk iplnoq iq pe
pekqe ukq zixhoki zilyop myi kuyp
erukp xujjikxi e ezjokopqnin he xuk-
xuxqouk jeop oh pijwhi myi puk iqeq
pi puoq pqewohopi ey xuynp zip qnuop
zinkoinp juop. Yki buop my oh eyne
beoq puk qijlp hi zupeci eycjikqine.

21 Sigmarzeit 2514

hip kuyrihhip zy ziwyq zi he cyinni
e h ipq ukq eqqiokq he xoqi. xe e xuj-
jikxi. hi qijlp zy xdekcijikq ipq ipq
lnipmyi ennori.

29 Sigmarzeit 2514

yki itlhupouk e he xeqdiznehi e qyi hi
cnekz lniqni zi he nihocouk dukkoi.
lep zi xinqoqyzi ik xi myo xukxinki
h eyqiyn zi xiq exqi jeop oh beoq
lnucnippin kup lhekp.

2 Sommerzeit 2514

he zixheneqouk zi xi lhiynkoxdenz zi
lnokxi dinoqoin myekq e puk okqik-
qouk zi lnikzni hi qoqni zi kuqni
xowhi e iqi okeqqikzyi iq bexdiypi.
kuyp pujjip bunxip z okqinnujlni hi
hikq ijluopukkijikq zy zonociekq
fypmy e xi myi kuyp lyoppoukp zi-
qinjokin kuqni lnuxdeoki exqouk.

Document 10

Je dois discuter d'informations importantes avec vous. Prêtez-vous au jeu, nous sommes surveillés.

Document 11

Frère Dieter, l'assistant du Lecteur de la Cour, est un homme qui a des secrets. Il vit près de la Pension du Pieux Pèlerin dans le quartier de la Domplast et il court au Palais Impérial aux alentours de midi. Il pourrait être votre clé.

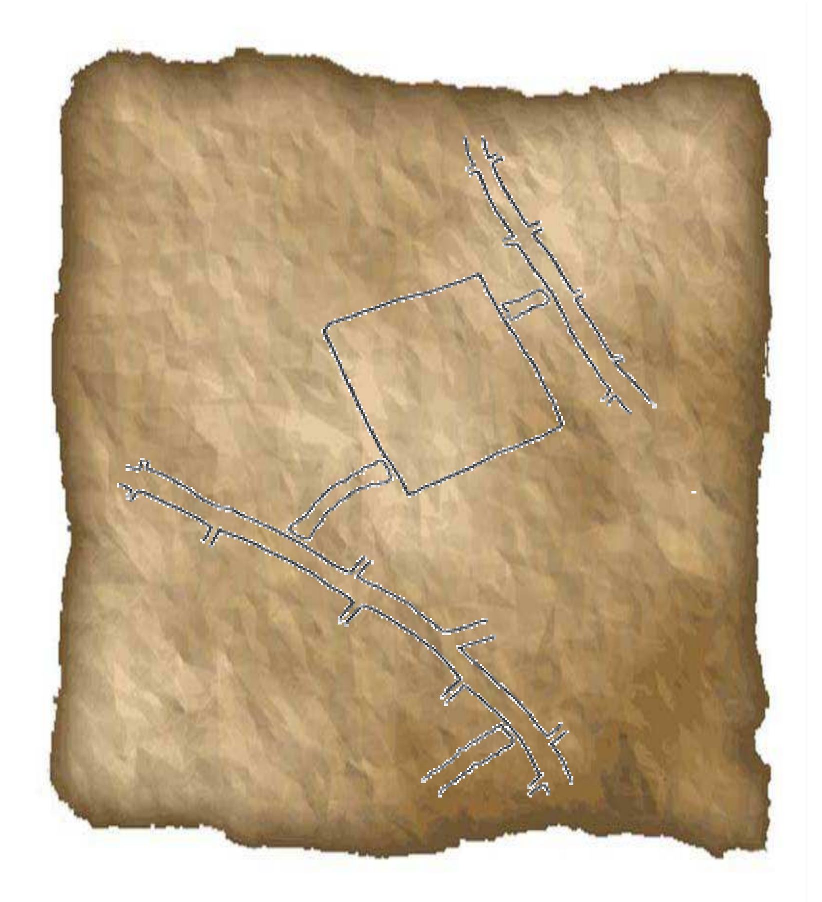
Document 12

Excusez la mise en scène. La plupart des personnes qui s'inquiètent pour le pays et plus particulièrement pour la santé de l'Empereur vont être arrêtées dans les prochains jours. Nous nous trouvons dans une situation désespérée et nous avons de nouveau besoin de vos services dans l'urgence.

Rendez-vous derrière le Fort Graustein dans le quartier Süderich près du mur d'enceinte sud deux heures avant l'aube. Il y a une porte dérobée cachée dans un renfoncement derrière cette prison. Attendez à cet endroit de nouvelles instructions. Votre contact vous reconnaîtra.

Puissent les dieux de l'Empire vous bénir dans votre entreprise.

Document 13



Document 14

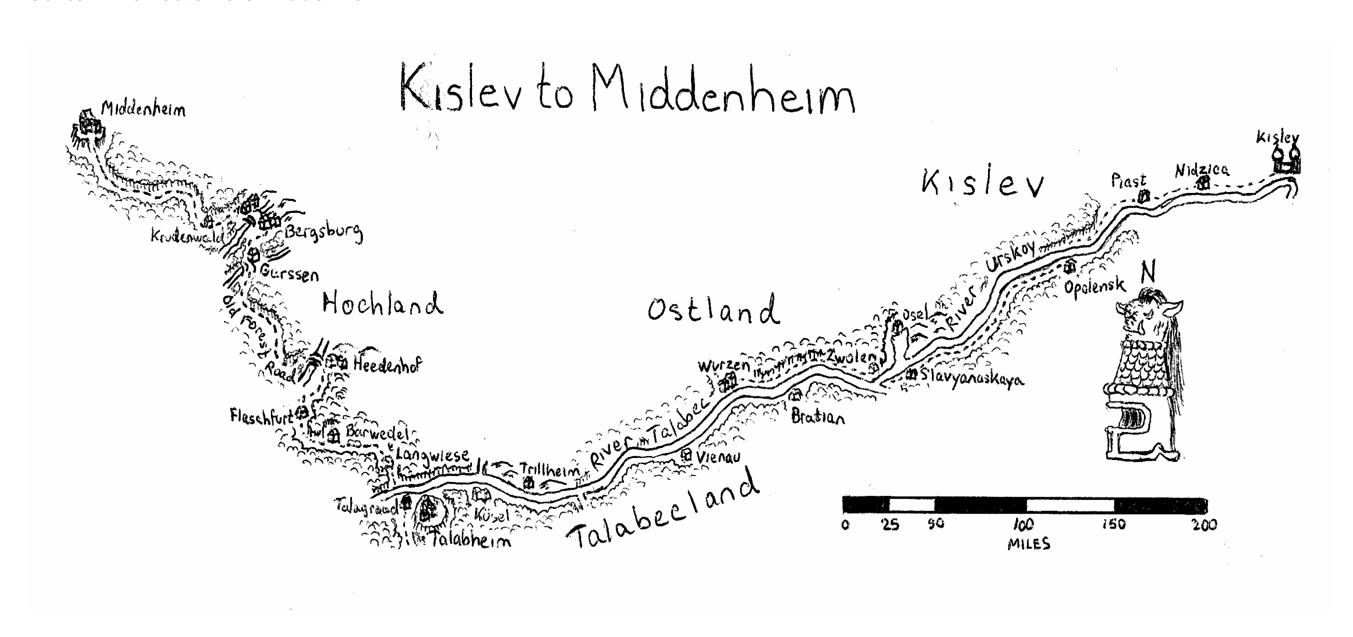
Ne soyez pas dupés par l'incarcération du Chancelier. La Main Pourpre n'a pas été détruite par son arrestation. Déjà, un individu, peut-être même deux, cherche à unifier plusieurs des grandes cellules sous sa conduite. Rencontrez-moi à midi à l'auberge du Pendu au pont des Trois Péages.

QF

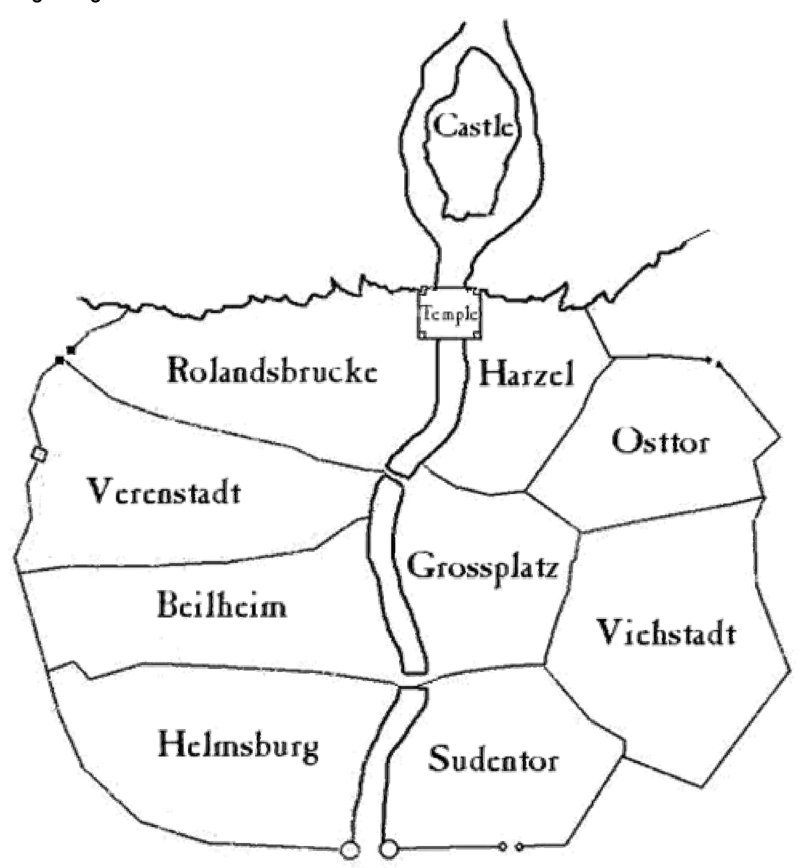
Document 15

L'ancien Chancelier a été trouvé assassiné dans sa cellule ce matin. Soyez sur vos gardes. Quelle que soit la personne qui l'ait tué, elle a dû être renseignée sur vos activités.

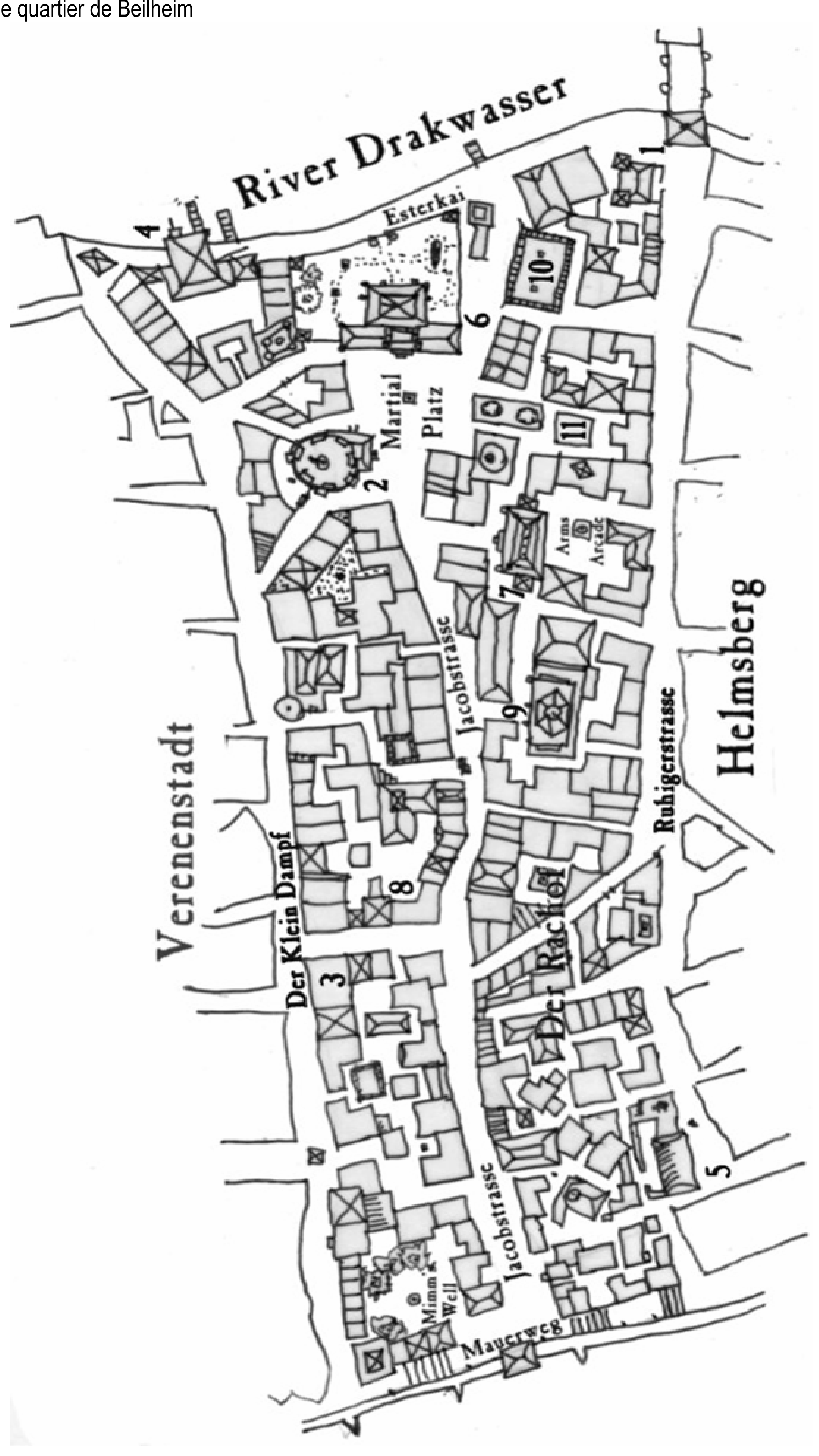
Carte 1. La route vers Middenheim



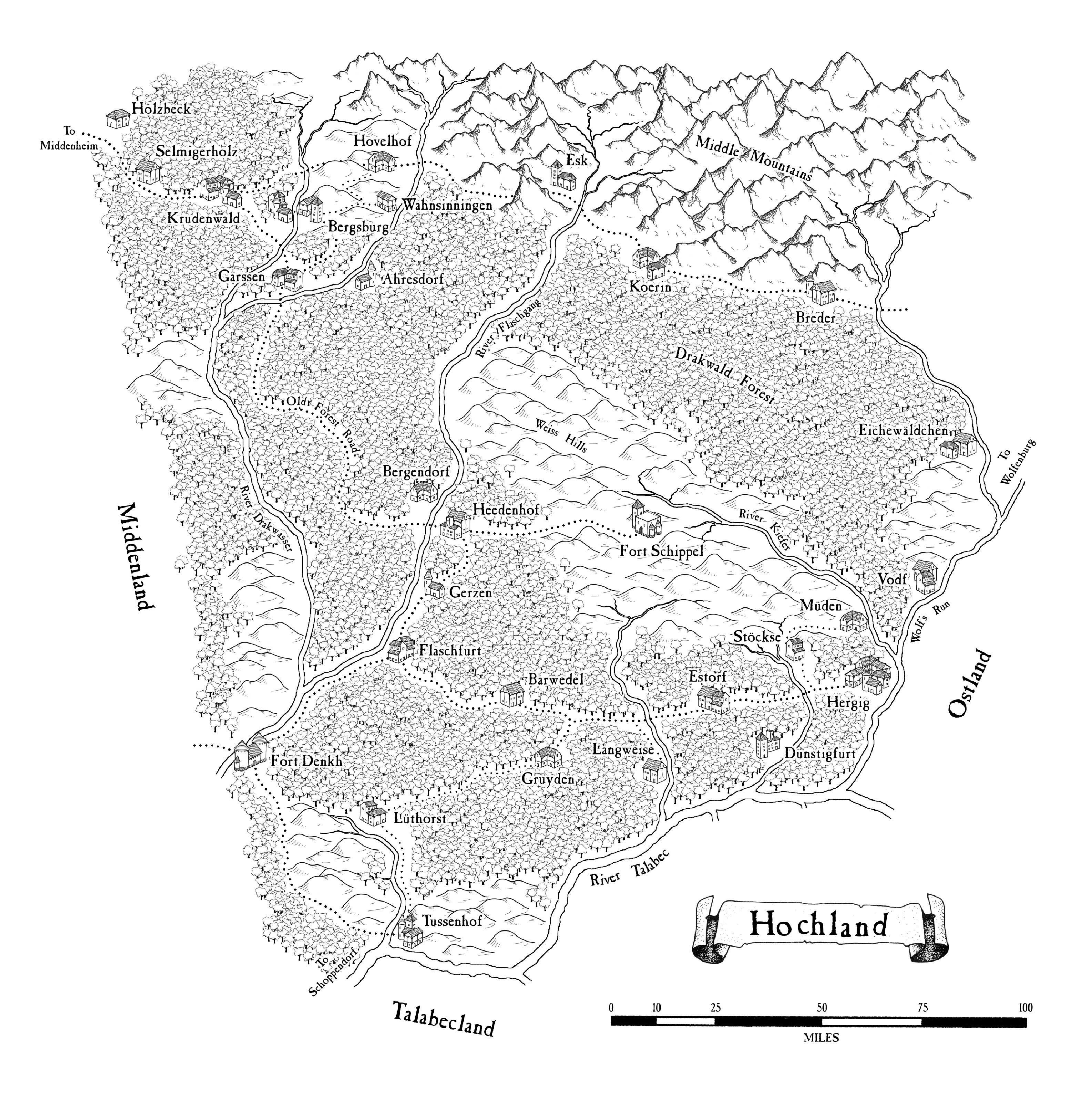
Carte 2. Les quartiers de Bergsburg



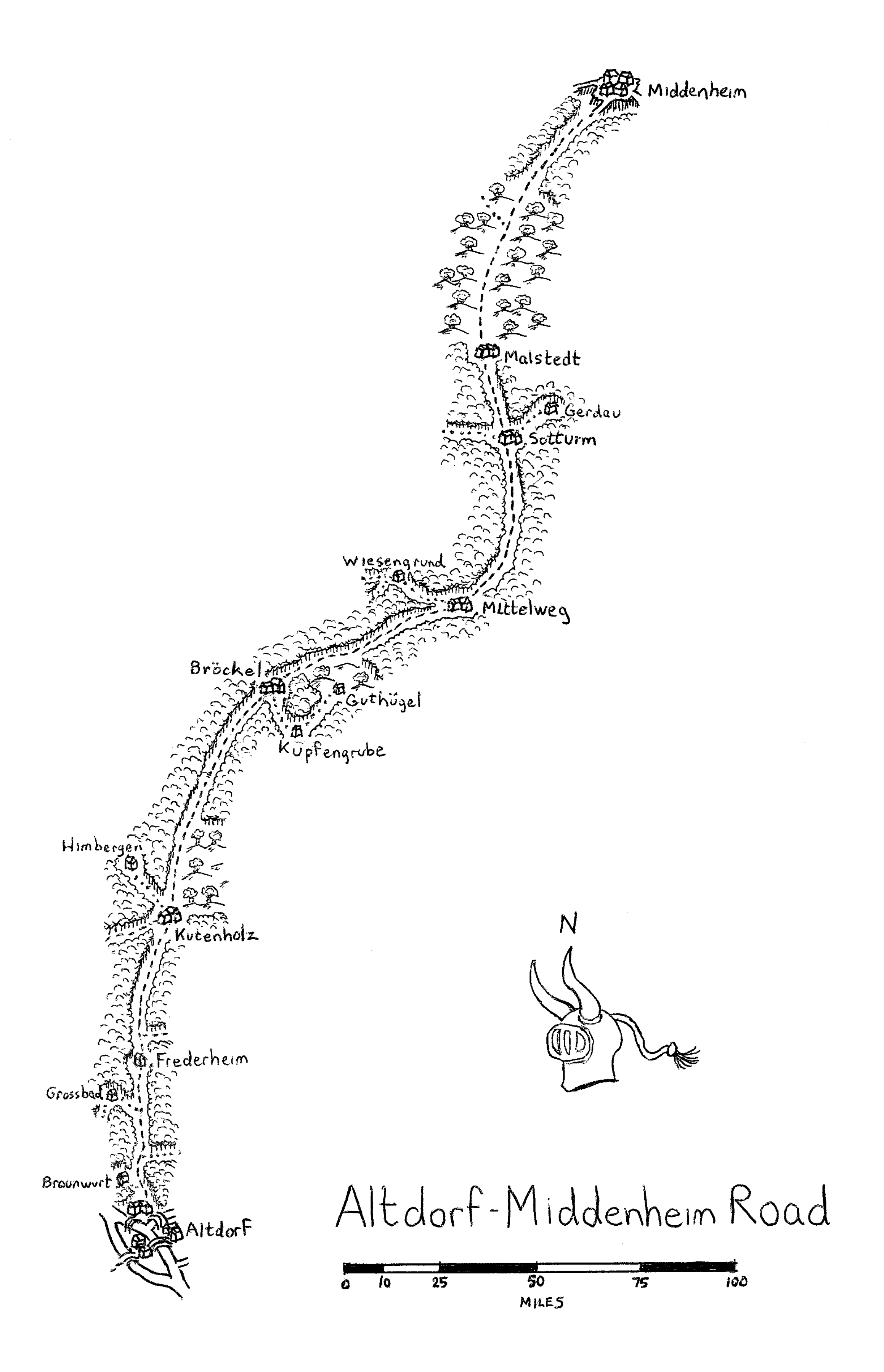
Carte 3. Le quartier de Beilheim



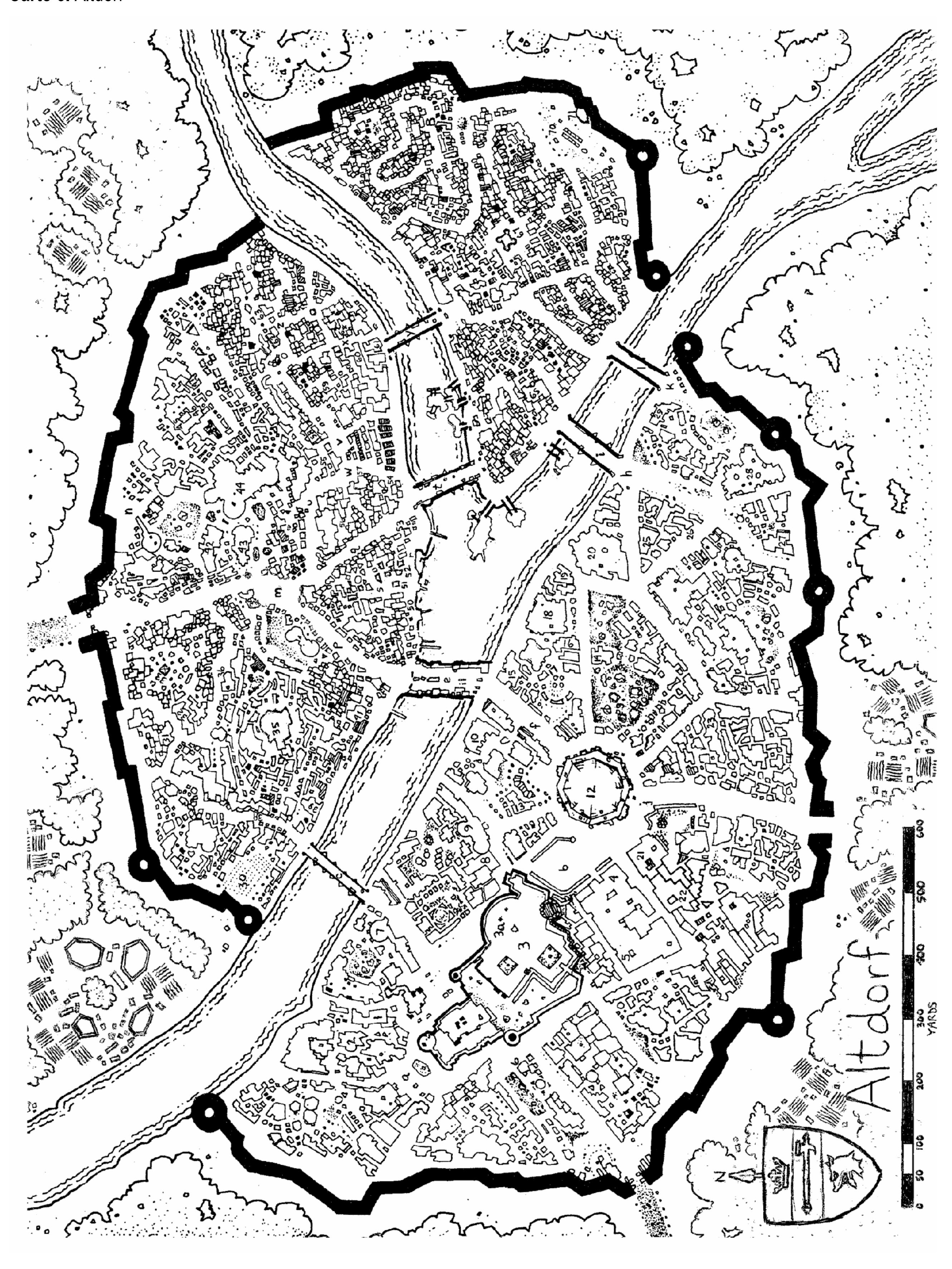
Carte 4. La province du Hochland



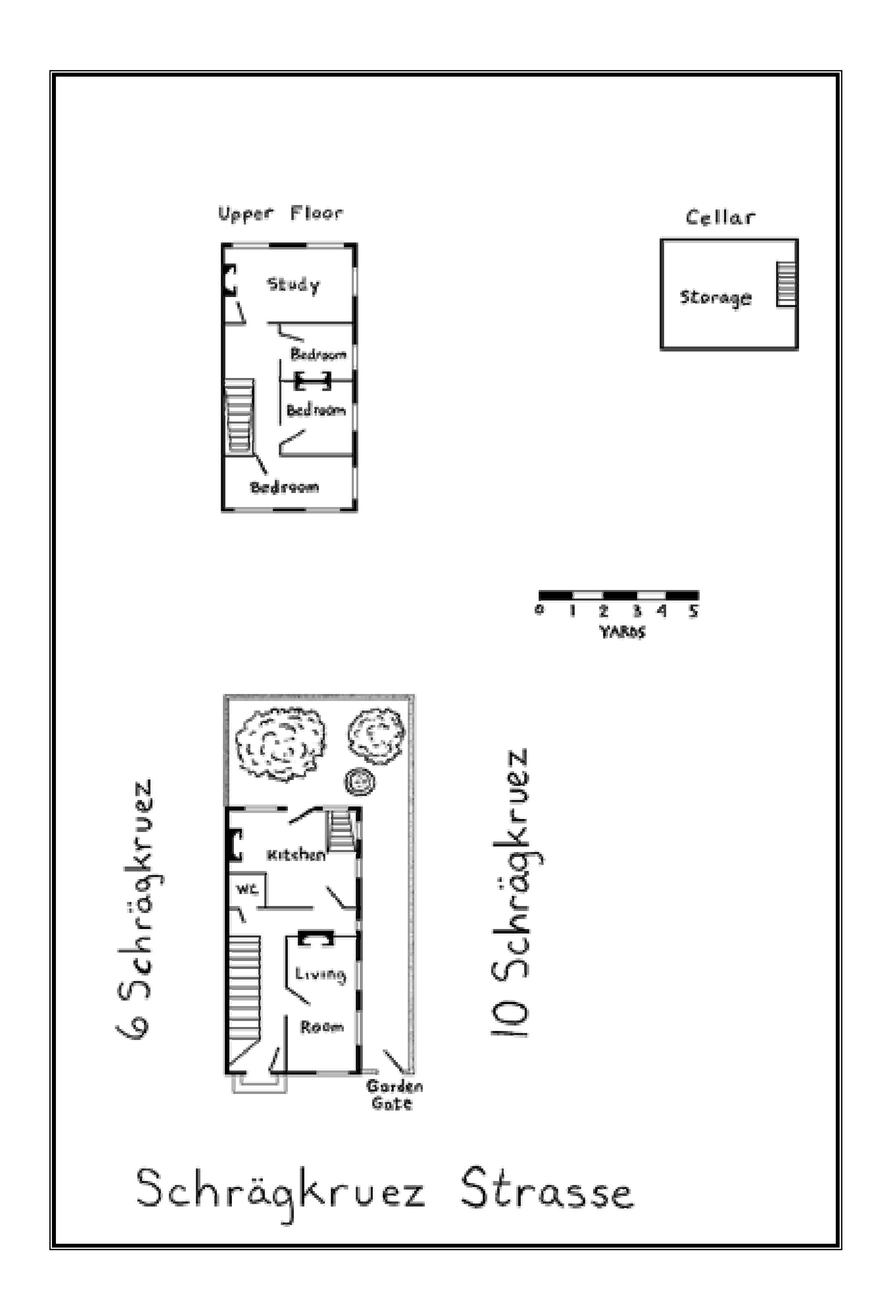
Carte 5. La route Altdorf-Middenheim



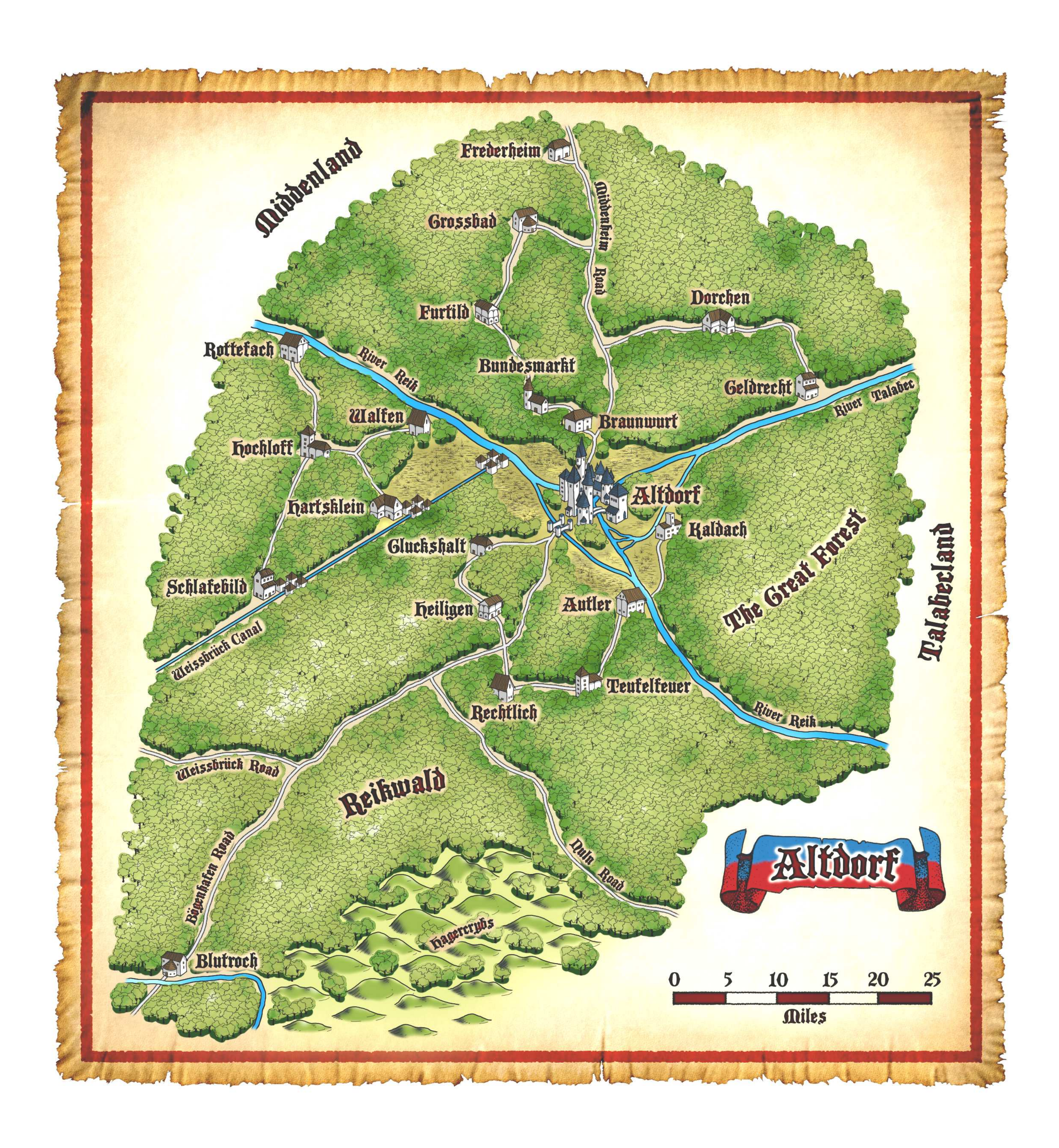
Carte 6. Altdorf



Carte 7. Au 8 Schrägkruez Strasse



Carte 8. Altdorf et les villages environnants



Carte 9. D'Altdorf au château Schloss

